**¡GRATIS! IMPERIO DE LOS MARES ANTHOLOGY PARA PC**

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

# micromanía

Nº 263 MARZO 2017
POR SÓLO 3,99 €

**HARDWARE**

## Placas para Kaby Lake

TU PC A LA ÚLTIMA, DESDE LA BASE




**REPORTAJE**

## ¡Vuelve el terror!

LOS MEJORES SURVIVAL HORROR PARA PC

**REPORTAJE**

## RiME

¡DESCUBRE UN MUNDO MÁGICO REPLETO DE ENIGMAS!

**PREVIEWS**

THE SEXY BRUTALE
GHOST RECON WILDLANDS

**REVIEWS**

RESIDENT EVIL VII
EARTHLOCK: FESTIVAL OF MAGIC
TALES OF BERSERIA






¡YA LO HEMOS JUGADO!




¡La acción espacial nos invade!

AHÓRRATE 5€ HITMAN 1ª TEMPORADA COMPLETA




**JUEGO PARA PC VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!**

## IMPERIO DE LOS MARES ANTHOLOGY

¡DISFRUTA LA ESTRATEGIA NAVAL MÁS GENIAL PARA PC!

# SENSACIÓN DE DÉJÀ VU

El mundo del videojuego ha girado en los últimos años, en un gran porcentaje, en torno a numerosas sagas que van acumulando entregas y años sin que apenas nos demos cuenta. Y en muchos jugadores es algo que nos produce una extraña sensación de déjà vu. Dicho de otro modo, nos sentimos como el personaje de Bill Murray en la peli "Atrapado en el tiempo". Como en un día de la marmota interminable es difícil encontrar un cambio significativo de un año a otro en las entregas sucesivas de estas sagas. Pero, de vez en cuando, el mensaje que suena en el despertador cambia. Y en este número de Micromanía hemos sido testigos de esos cambios. Los hemos visto en «Resident Evil VII», conde Capcom ha conseguido la cuadratura del círculo reiniciando la saga, con un cambio de perspectiva, jugabilidad y tecnología, manteniendo la esencia de la serie. Un cambio de rumbo perfecto.

Pero tenemos un ejemplo aún mejor en nuestro juego de portada de este mes. Le hemos puesto las manos encima a «Prey» y, como Morgan Yu, el protagonista del juego, hemos tenido sensaciones extrañas... en el mejor de los sentidos. Y es que el nuevo título de Arkane, aunque no lo parezca, es parte de una saga que tiene más de 20 años. El «Prey» original se anunció y se enseñó a finales de los años 90. Se canceló poco después. Y hace 10 años renació. Después, se anunció y se enseñó su continuación. Y se canceló poco después. Ahora, «Prey» renace, cambiado por completo, pero recordando a otros títulos, como «Dishonored», «BioShock» o «System Shock». No es mala combinación, desde luego. Si debemos soportar sensaciones de haber vivido antes algo, que sean así.

En páginas interiores, por supuesto, te esperan, además, las secciones habituales, todas las novedades sobre hardware para jugar, noticias, previews y, claro, un nuevo juego de regalo. Bienvenido, de nuevo, a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

## FIRMAS DEL MES



**Francisco Delgado**
Los últimos estudios sobre la Realidad Virtual retrasan hasta 2020 su despegue. Según el director de Micromanía, en el mundo del juego todo depende, en realidad, de Valve. **Pág. 12**



**Juan Antonio Pascual**
Nuestro experto en hardware revisa las características más relevantes de la generación Kaby Lake y nos descubre las mejores placas base compatibles, para actualizar tu equipo. **Pág. 58**



**Juan Raigada Fernández**
Cuando jugamos y hablamos de Inteligencia Artificial, ¿realmente sabemos de qué hablamos? Este mes, el experto de U-tad nos desvela algunas de las claves del diseño de IA en los juegos. **Pág. 48**



**Javier Carrión**
Así está salvando el hardware gaming el mundo del PC, según la perspectiva de uno de los responsables de marketing de Versus Gamers. La especialización parece ser la clave. **Pág. 15**

# SUMARIO



**16 PREY**
Subimos a bordo de la Talos I y descubrimos los primeros secretos de la invasión Typhon. ¡Únete a la lucha!




**58 PLACAS BASE PARA LA GENERACIÓN KABY LAKE**
Si quieres actualizar tu equipo, no te pierdas la selección de modelos que te hemos preparado.



**34** **LOS MEJORES JUEGOS SURVIVAL HORROR**
El horror se vuelve a poner de moda. ¿Te falta alguno de estos títulos? ¡Descubre lo mejor del género!

## micromanía te regala

# IMPERIO DE LOS MARES ANTHOLOGY









**70**

### ¡NAVEGA Y CONQUISTA LOS SIETE MARES!

Vive la mejor estrategia naval para PC con un súper pack de tres juegos de ambientación histórica.





## ÍNDICE POR JUEGOS

# PROJECT CARS 2

## ¡Ya rugen los motores!

**VELOCIDAD/SIMULACIÓN** **FINALES DE 2017** **SLIGHTLY MAD STUDIOS**

De modelos GT a "touring cars", de prototipos a los deportivos más exóticos... La nueva generación de la simulación de velocidad llegará a finales de 2017 con la segunda parte de «Project CARS».

Slightly Mad Studios pondrá a punto durante los meses que tenemos por delante las novedades que nos traerá el nuevo juego, desde el apartado técnico –soporte de resolución 12K en multimonitor, audio 5.1, soporte de RV...–, al de jugabilidad, para que volvamos a disfrutar de la más perfecta simulación de la competición automovilística. Prepárate para demostrar tu habilidad al volante en todo tipo de firmes, clima y carreras.



**¿HAS ELEGIDO YA TU ESTILO?** Como en su predecesor, en «Project CARS 2» encontraremos vehículos de todo tipo para competir al máximo.



**¡ESTARÁS DENTRO DEL COCHE, DE VERDAD!** El soporte total RV nos ofrecerá una inmersión increíble en el juego, sumado al realismo de la simulación.






**¡PISA A FONDO EN CUALQUIER CONDICIÓN!** Tendremos que demostrar que somos pilotos expertos compitiendo en todo tipo de condiciones, incluso bajo auténticos diluvios. ¡Impresionante!



**¿QUÉ TAL SE DAN LAS SUPERFICIES DESLIZANTES?** La climatología y los distintos tipos de carretera serán un elemento clave a la hora de usar distintas técnicas de conducción. ¡Agarra el volante!

**¡ESTO SÍ ES REALISMO AL VOLANTE!** Slightly Mad Studios nos ofrecerá el mayor realismo visto en una simulación automovilística con «Project CARS 2», no sólo en la conducción, sino en el apartado visual. Además, tendremos más de 170 coches licenciados, para disfrutar como nunca al volante de vehículos de ensueño. ¡Genial!

# REALIDAD VIRTUAL PARA 2017 Y MÁS ALLÁ

Hablamos mucho de Realidad Virtual, pero el saco está tan lleno que llega a confundirnos. Hay quien mete dentro la realidad aumentada. Otros hablan del cine 360 y hay quien dice que esto no funcionará. ¿En qué quedamos? 2017 empieza aclarando dudas.

Estamos en un momento de relativa calma con la RV. La primera hornada de Oculus Rift, HTC Vive y compañía está en el mercado. Los inversores han aflojado el ritmo y toca hacer recuento de bajas para volver con más fuerza a lo largo de 2017 y saber, de verdad, qué hay en el horno.

Durante el pasado CES de Las Vegas hubo un despliegue enorme de dispositivos RV. Pero también AR, es decir, que empezamos a ver una convergencia entre tecnologías. Las gafas que solo muestran mundos virtuales pueden tener los días contados. El negocio es más grande que los videojuegos y Hollywood está en el ajo.

En Estados Unidos hay tres asociaciones que se encargan de cada pata. Tenemos la GVRA (Global Virtual Reality Association), que se centra en educar al consumidor, acercar el hardware al usuario y fomentar las ventas. La CTAWM (Consumer Technology Association Working Group) va de la mano de los ingenieros y empresas, mientras ponen orden, como una especie de Real Academia de la Realidad Virtual. Por último, VRIF (Virtual Reality Industry Forum) abre camino a los estándares. Quieren que nos olvidemos de plataformas y que ver una película o jugar sea accesible.

## Lo tienes cerca

Hay muchos intereses mezclados en la Realidad Virtual y Aumentada, pero no hace falta saltar el charco para descubrirlo. En España se han abierto centros como Zero Latency, que con tecnología de código abierto nos deja matar zombis en equipo. Si HTC y Oculus tuvieran una plataforma menos restrictiva, seguro que la experiencia sería más impresionante.

**LAS MOCHILAS AUTÓNOMAS** que albergan un PC completo, como el MSI VR One, son un primer paso. Solo queda miniaturizarlo.

Otro dato es la cantidad de juegos mensuales compatibles con RV. En HTC hablan de 30 por semana. Mira en Steam y verás la oferta, aunque la presencia de grandes productoras se limite a UbiSoft, Sony, Crytek y poco más.

La competencia entre Oculus Rift, HTC Vive, Starbreeze VR, Sony PSVR, Google Daydream, Zeiss VR One o Samsung VR se limita a las ventas de hardware. En esto Samsung y Sony llevan la delantera, con ofertas bien distintas. Mientras los primeros usan móviles y casi limitan la experiencia a vídeo 360, PSVR sí crea mundos virtuales. Hablamos de dos ligas diferenciadas.

Intel ha anunciado que llevan casi un lustro de trabajo para ofrecer herramientas y hard-

## CUALQUIER COSA SERÁ VIRTUAL

Quien se ha metido en un mundo virtual con HTC Vive, Oculus Rift o PSVR sabe de lo que hablamos. Tener entre manos algo que se parezca a lo que sale en pantalla le da un punto más de realismo. Aunque canse por el peso y molesten las dimensiones, nos hace falta exprimir el sentido del tacto. Así, dispositivos como HTC Tracker son muy necesarios. Convierte cualquier objeto o animal en un ente virtual y lo coloca en el espacio tridimensional de forma precisa. Solo hace falta que tenga una representación acorde en el software utilizado.



**CON HTC TRACKER CONVERTIMOS LO REAL EN VIRTUAL,** desde palos de golf a mascotas, con todo lo que esto implica.



# 8GB ERA LO QUE PODÍA ALMACENAR JOHNNY MNEMONIC

Esta es la cantidad de datos que podía conservar en su cabeza, allá por 1995, cuando visitaba mundos virtuales llenos de peligros y psicodelia noventera.



**TENEMOS FIJACIÓN CON «SERIOUS SAM»,** y tenerlo en VR nos pone tan felices como histéricos al jugarlo.



**SI QUIERES EXPERIMENTAR LA REALIDAD VIRTUAL EN GRUPO,** Zero Latency saciará tus ansias y, además, liberarás estrés.

**LAS LIGAS INFERIORES, COMO SAMSUNG VR O GOOGLE DAYDREAM,** se basan en lo que dan de sí los smartphones.

> "Con los estándares, avances en hardware y la familiaridad, tiene el triunfo en su mano"

ware que pueda con la Realidad Virtual y Aumentada. NVIDIA va en cabeza cuando se habla de tarjetas gráficas que ofrecen suficiente resolución y refresco. AMD va a lanzar Ryzen, junto a las GPU Vega, con este mercado en mente. Parece que 2017 era el año de salida, aunque las perspectivas hablan de otras fechas.

## En 5 años, el despegue

En 2012 Microsoft avanzó que 2019 sería el año de la Realidad Virtual y Aumentada. Tendríamos que esperar hasta entonces para convencernos de que es algo real. Parece que los cálculos no iban desencaminados. La consultora Tractica estima que, en 2020, los dispositivos autónomos de alto rendimiento rebasarán en ventas a los basados en móviles. Es de suponer que, para entonces, se habrá superado el tema de los cables en el PC.

Los estándares y avances en hardware, junto a la familiaridad con todo esto, tienen el triunfo en su mano. Vemos que las grandes empresas dedican mucho dinero, con burradas como los 3.000 millones de Facebook en la compra de Oculus, más 500 por su pleito con Zenimax, claro. Microsoft ha convencido a más de una docena de fabricantes para que lancen modelos compatibles con Windows 10 este año. Incluso se ha visto una Super Bowl Experience con gafas VR, lo que adelanta lo universal que será esta revolución.

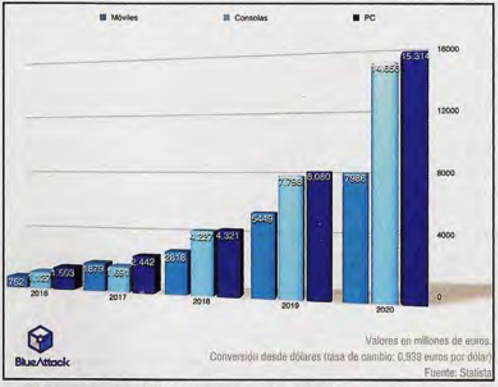
Fox se ha lanzado con las retransmisiones deportivas, aunque se limiten a ver un evento en 360 grados. Hollywood trabaja a marchas forzadas por dejar atrás las películas 3D. Ya casi no vemos modelos de televisores con esta tecnología, pero sí se abren salas de cine en las que compañías como thevrcompany.com anotan cada reacción del público.

El cine se abre camino como vehículo para expandir la Realidad Virtual, pero con experiencias dirigidas, distintas a ver un largometraje como hasta ahora. Es otro negocio, en estado de embrión, con Hollywood detrás.

Por supuesto, no debemos dejar de lado la investigación, donde nunca se ha dejado de usar la Realidad Virtual y Aumentada desde que nació, precisamente, en un laboratorio. No podemos limitarnos a los juegos, aunque seamos los que nos beneficiemos más de cada avance...



**HOLLYWOOD, CON THE VR COMPANY Y SUS SALAS,** busca experiencias donde las "proyecciones" se adaptan a sistemas virtuales.




**LA PROYECCIÓN PARA EL MERCADO DE LA REALIDAD VIRTUAL** tiene 2019 como su primer gran punto de inflexión.

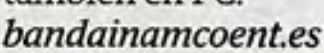
## BREVES

### DIRT 4, EL 9 DE JUNIO

Parece que será especial en PC. En Codemasters se han esmerado a la hora de mostrar su aspecto gráfico con lo último en hardware, así como lo que se procesa debajo del capó.
*codemasters.co.uk*

### NI NO KUNI II

Quien sea fan de Hayao Miyazaki y de su Studio Ghibli tiene motivos de alegría, pues tendremos la segunda parte de este RPG lleno de su arte, también en PC.
*bandainamcoent.es*





### SQUARE ENIX Y MARVEL

En un anuncio oficial, llega la confirmación de que veremos varios juegos basados en las franquicias y personajes de Marvel, pero con Square-Enix detrás de la producción.
*square-enix.com*



### MOBIUS FINAL FANTASY

La versión para PC de este juego de rol por episodios ha sido confirmada para su distribución en occidente. Será a lo largo de 2017, dos años después de salir en Japón.
*square-enix.com*



### MXGP3 EN PRIMAVERA

Esta nueva entrega de Milestone, centrada en lo más espectacular del motor sobre barro, hará su aparición en primavera. Llegará con licencia oficial del campeonato de motocross.
*mxgpvideogame.com*

# NOVEDADES DE MARZO

## Ya es primavera, otra vez, en tu PC

«Halo» llega a nuestros PC y lo hace sin fanfarrias. Pero aquí lo tenemos, con «Halo Wars 2» a medio camino entre juego de móvil y RTS clásico. Aunque no es la única forma de disfrutar del Universo creado por Bungie, pues «Halo 5 Forge» también nos puede dar unas horas de diversión, aunque sea solo en los mapas creados por los usuarios... y por nosotros.

Aparte de la espada de Microsoft, este mes vemos eventos centrados en las mujeres del sector, más RV y pesos pesados de la mano de Ubisoft, Bandai-Namco o EA, entre otros. Porque es el mes en que vuelven «Mass Effect», el equipo «Ghost Recon» y hasta las piezas de LEGO se apuntan con su propio mundo.

### MARZO 2017: LANZAMIENTOS




**Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands.** Con el objetivo confirmado, regresamos a la saga de Ubisoft, en un mundo abierto.




**Ultimate Marvel vs Capcom 3** La espera nos trae más personajes en otro juego de lucha de Capcom.




**Styx: Shards of Darkness** Marzo parece ya definitivo para el lanzamiento de esta nueva aventura.




**LEGO Worlds** Para quien no le basten las historias de TTGames, llega un mundo abierto lleno de piezas.




**Troll and I** Tenemos un troll y con eso basta. ¿Qué más hace falta para pasarlo bien? Quizá que se porte bien.




**Mass Effect: Andrómeda** Ponemos la tilde en esta nueva aventura que rompe con lo que sabíamos de la saga, ya sin Shepard ni Garrus.

### EVENTOS A SEGUIR




**Women in Games Awards 2017 10 de marzo 2017.** De momento, las mujeres necesitan eventos propios para hacerse notar en el sector.




**PAX EAST Boston 10-12 de marzo 2017.** El evento organizado por Penny Arcade llega a Boston, con más juegos y todo lo relacionado con el sector.




**SXSW Festival 16 de marzo 2017.** Tiene todo lo relacionado con la música, el cine y cualquier cosa interactiva, juegos y Realidad Virtual incluidos.

### PRÓXIMAMENTE...

**2 TRIMESTRE DE 2017**

#### PREY
**■ 5 de mayo de 2017 ■ Acción ■ Bethesda ■ PC, PS4, Xbox One**
Desde la productora lo definen como «Dishonored» en otro sitio y tiempo. Suena realmente bien.

#### THE SURGE
**■ Mayo de 2017 ■ Rol ■ PC, PS4, Xbox One**
Deck13 tienen otro de esos juegos oscuros que nos sorprenden cuando llegan. Esta vez con ciencia ficción, rol y también vemos algún mech.

#### STAR TREK BRIDGE CREW
**■ 30 de mayo 2017 ■ Simulador ■ PC, PS4**
Se retrasa la experiencia virtual de Star Trek, pero llegará con el puente de mando original y algún que otro homenaje a la saga original.

#### DIRT 4
**■ 9 de junio de 2017 ■ Conducción ■ Codemasters ■ PC, PS4, Xbox One**
Nos encanta ver cómo ha vuelto esta saga de Codemasters. El salto técnico será impresionante.

#### FINAL FANTASY XIV: STORMBLOOD
**■ 20 de junio ■ Rol ■ Square-Enix ■ PC, PS4**
La saga infinita de Square-Enix mantiene su presencia online con una nueva actualización, bien grande, para su MMO.

#### E3 EXPO 2017
**■ 13 a 15 de junio de 2017 ■ Los Ángeles**
Aunque el año pasado ya vimos un evento de cara al público, este E3 va a estar volcado en la gente que compra y juega, no solo en los profesionales.

**TAMBIÉN EN 2017 Y MÁS...**

#### QUAKECON 2017
**■ 24 de agosto de 2017 ■ Bethesda ■ Dallas**
Este año esperamos que «Doom» dé paso a «Quake» y se cumpla el ciclo. Aunque cualquier cosa que salga de allí nos puede gustar.

#### BARCELONA GAMES WORLD
**■ 5 a 8 de octubre ■ Barcelona**
El evento del año pasado dejó cifras por encima de los 100.000 asistentes. Así que no podemos esperar menos de la cita para finales de este.

#### DESTINY 2
**■ Finales de 2017 ■ Bungie ■ PS4, Xbox One... ¿PC?**
Parece que, si no está listo en 2017, «Destiny 2» le costará muy caro a Bungie.




SWITCHES MECÁNICOS
CHERRY MX




16.8 MILLONES
COLORES LED










A LA VENTA EN
VSGAMERS.ES
Calle Punta Alta, 33, 29006 Málaga




CON EL CÓDIGO MICROMANIA

## EL TERMÓMETRO

### CALIENTE

**ELITE CREA COMUNIDAD**
La comunidad de usuarios de «Elite Dangerous» se ha convertido en una piña para superarse y buscar nuevos retos. Lo de los premios por encontrar aliens es solo un aliciente que ha llegado más tarde.
*frontier.co.uk*

**FINAL FANTASY**
Que el 30º Aniversario de «Final Fantasy» se olvide un poco del PC no es suficiente para quitarnos la ilusión. Tenemos muchos juegos de la saga para disfrutarlos en esta plataforma y ya se han anunciado más para este año.
*eu.square-enix.com*

### TEMPLADO

**FALLOUT SHELTER**
La decisión de Bethesda de sacar «Fallout Shelter» en Xbox One y Windows 10 parece ser solo un favor de cara a Microsoft. En fin, lo bueno es ver que está por fin en más plataformas, aunque parezca que no las aprovecha.
*bethesda.net*

**BANDAI NAMCO ESPORTS**
La apuesta de Bandai-Namco por los eSports parece firme y va a dar mucho que hablar. Con títulos como «Tekken 7» o las carreras de MotoGP. Sin embargo, de momento suena a un proyecto tibio, ¿qué tal un «Dragon Ball World Championship»?
*bandainamcoent.es*

### FRÍO

**PREY BEBE DE DISHONORED**
El éxito de «Dishonored» parece haber contagiado a Bethesda y desde dentro definen «Prey» como algo parecido. Un proyecto muy diferente a lo que se mostró en cierto evento de Utah allá por 2011. ¿Tan difícil es ser original estos días?
*bethesda.net*

**RESIDENT EVIL SIN CASA**
La cadena de tiendas Game ha retirado de la venta la edición limitada de «Resident Evil 7». El motivo parece ser los defectos presentados por la casa incluida en esta versión especial, que no ha aguantado bien los transportes de pesadilla.
*residentevil7.com*

**NVIDIA SHIELD**
La presentación del nuevo hardware de NVIDIA, sin apenas diferencias con la versión anterior y con un precio poco realista para lo que ofrece. Al menos han actualizado su Tablet a la versión 7 de Android.
*nvidia.com*

# LA RV DESPEGARÁ SI VALVE LO DECIDE



**Paco Delgado**
Director de Micromanía

Valve ha hecho varios anuncios importantes en las últimas semanas, relativos a sus proyectos en RV y cambios sustanciales en Steam Greenlight

Han pasado algo más de 13 años desde que Valve estrenó Steam –cómo pasa el tiempo, ¿eh?– y la controversia que causó en su momento el concepto de la distribución digital y las numerosas dudas que provocaba a los jugadores sobre su viabilidad y qué ocurriría con los juegos activados en la plataforma, en caso de desaparecer –los proyectos revolucionarios no siempre funcionan; es así–, desaparecieron de un plumazo cuando el estudio americano lanzó «Half-Life 2». Es algo parecido al sistema de conexión obligatoria que, en su momento, exigía «Diablo III». Muchos pusieron –pusimos– el grito en el cielo, igual que con Steam, pero al final las virtudes y ventajas prevalecieron sobre los inconvenientes.

Pocos días antes de escribir esto Valve hizo un anuncio relativo a sus proyectos para RV, algo que todos echábamos en falta tras el lanzamiento de HTC Vive, un hardware impulsado precisamente por el estudio de Gabe Newell. ¿Cómo era posible que, a estas alturas, no existiera ningún juego suyo para el formato?

## El paso decisivo

De todos modos, hay que ser muy prudente con estas declaraciones. En Valve no dan puntada sin hilo, pero también saben que la información hay que darla con mesura. Y son expertos en ello, tanto en crear expectativas como en dosificar la información. Es muy significativo, sin embargo, que al hablar de los tres –sí, nada menos que tres– proyectos en desarrollo para RV, especifiquen que se trata de "juegos verdaderos, no experimentos ni demos técnicas". Sí, está claro que saben darnos donde nos duele. Ahora, ya podemos especular y empezar a dejar que nos crezcan los dientes como a un vampiro ante un cuello latente: ¿qué juegos serán? ¿Cuándo saldrán? ¿Será algo que venga acompañado de nuevas versiones del hardware? ¿Serán versiones RV de alguna saga conocida? Y, digámoslo claro, ¿llegará «Half-Life 3» algún día, aunque sea como un juego exclusivo RV?

Personalmente, con todo lo que me gusta el concepto de la RV, sigo encontrando más ventajas que inconvenientes hoy en día: el precio, el primero; la incomodidad del hardware actual, el segundo. Me encanta la tecnología, pero no creo que sea algo que se generalice entre los jugadores hasta que no se pulan esos incovenientes y defectos, y sobre todo se abarate el hardware

Pero, desde luego, siempre he tenido muy claro algo: la RV sólo despegará cuando Valve lo decida. Y, sobre todo, ocurrirá si «Half-Life 3» –o un juego de similar calado– aparece para el formato. Igual que pasó con la conexión y activación obligatoria en Steam con «Half-Life 2». Sony ha puesto su granito de arena con el visor para PS4, pero aún falta el software.

## Steam y los indies

El otro anuncio relevante de Valve en las últimas semanas afecta, sobre todo, a los estudios indie. Actualmente, los indie son un porcentaje más que importante en el catálogo de Steam, y el estudio está pensando cambiar Steam Greenlight –la vía más usada por los independientes– por otro sistema, Steam Direct, en que la aparición en la plataforma dependa del pago de una tasa. La cantidad será la clave. Esto puede impulsar a muchos estudios o hundirlos. Esperemos que sea lo primero.



**“La RV será un formato masivo cuando Valve lance algo parecido a un «Half-Life 3»”**

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA

# ¡NADIE TE DA MÁS!

GAME



















EDICIONES ESPECIALES,
REGALOS EXCLUSIVOS, DLCS...

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

# LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



**"Juegos, novelas y películas convergerán."** Todavía no sabemos si Hideo Kojima es un cineasta que solo ha podido hacer juegos o un desarrollador que quiere hacer películas.

**"El sistema viejo era muy Shepard."** (Para después decir) "No tenía demasiado sentido si no íbamos a tener a Shepard como protagonista (en «Mass Effect Andromeda»)." Mac Walters en la revista oficial de Xbox.





**"It's f***ing bananas (es la leche) y no puedo esperar a ver cómo es realmente."** Pete Hines, de Bethesda, sobre lo nuevo de Machine Games («Wolfenstein The New Order»).



**"Ser juzgado apesta."** John Carmack da fe de lo que se siente al estar frente a un tribunal, como el del caso Zenimax contra Oculus.

**"Esperamos combinar la gestión de nuestros equipos NBA con la experiencia de Take 2 para crear una experiencia única."** El Comisionado de la NBA, Adam Silver, tras firmar la puesta en marcha de la NBA 2K eLeague.





**"¡Me encantaría (una secuela de la película WarCraft)! Espero que haya noticias de Legendary (Pictures)."** Duncan Jones opina sobre su papel en una segunda película de WarCraft.

## PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

**¿CUÁL...** será el estudio que haga caso a Rebellion y aproveche mejor su licencia de 2000AD?

**¿QUÉ...** trauma tendrán en Rebellion para recrear tan detalladamente ciertos impactos en «Sniper Elite 4»?

**¿CUÁNDO...** veremos un nuevo «Portal» con el que nos preguntemos cuándo veremos un nuevo «Portal»?

**¿POR QUÉ...** se empeñan en Microsoft en limitar técnicamente «Halo Wars 2» en su versión Windows 10?

**¿CUÁNTOS...** juegos más verán un lanzamiento en formato físico solo para Europa, como «Halo Wars 2»?

**¿HASTA CUÁNDO...** se resistirán las televisiones públicas a retransmitir eSports o hablar de ellos con criterio?

**¿VEREMOS...** un renacer de los simuladores de vuelo, ahora que hay otros géneros que vuelven con fuerza?

**¿QUÉ...** llegará antes, «Diablo 4» u otro homenaje a la saga, de Blizzard?

# ¿ES EL GAMING LA SALVACIÓN DEL PC?

Las compañías dicen que se venden menos juegos en PC, pero al mismo tiempo las ventas de hardware para jugar en PC se disparan. ¿Cómo es posible?

**Javier Carrión**
Dpto. de marketing
Versus Gamers
Especialista en gaming



Llevamos mucho tiempo viendo noticias sobre un descenso de ventas de PC ensamblados, es decir, de PC fabricados en serie por marcas tan reconocidas como HP o ASUS, entre otras. Una tendencia dura muchos años, pero que no implica que la industria del PC esté muerta, es más, podríamos decir que está resurgiendo con fuerza gracias al gaming.

Los gamers no suelen comprarse un PC ensamblado de serie, sino que buscan ordenadores fabricados a medida, bien configurándolo ellos, si son usuarios expertos, o eligiendo configuraciones fabricadas por empresas especialistas del sector. Es por esto que vemos un descenso de ordenadores ensamblados en serie y un aumento de hardware por separado.

## El auge del PC

La demostración de este nuevo auge está en las novedades al respecto que últimamente estamos recibiendo por parte de los fabricantes de hardware. Por un lado tenemos a Intel sacando su séptima generación de procesadores, con un especial hincapié en su rendimiento en videojuegos; saben que son los actuales reyes del mercado y quieren potenciarlo.

NVIDIA, con su serie 10 de gráficas, está consiguiendo ser el estándar de la industria y se vislumbra su nueva gráfica GTX 1080 Ti que pretende ser el paso definitivo hacia la realidad virtual y el gaming 4K en buenas condiciones.

AMD está por detrás, pero con su nueva generación de procesadores, Ryzen, pretende dar un golpe sobre la mesa y conseguir un rendimiento mayor que Intel tanto en videojuegos como en renderizado de vídeo. ¿Lo conseguirán?

La Realidad Virtual consigue su máximo rendimiento a través de un PC. Sony con sus gafas para PS4 ha conseguido llegar a más gente en menos tiempo, a un precio algo más contenido, pero la calidad e inmersión que se consiguen dista mucho de la que se puede lograr con un ordenador de gama alta conectado a las HTC Vive u Oculus Rift. Sí, sabemos que es una tecnología en desarrollo y con precios aún elevados, pero estamos seguros de que para disfrutarla al máximo siempre será recomendable un equipo potente.

¿Cómo afecta todo esto al crear configuraciones a medida?

## Salvación y renovación

Todas estas novedades plantean un enorme reto a la hora de evolucionar junto al mercado y a las exigencias de los jugadores. Con nuestra marca Versus PC hemos conseguido unir ambos mundos y llevar la experiencia de juego a todo tipo de público.

Nuestros PC Gaming están en constante evolución. Las novedades del mercado se plasman en nuestras configuraciones desde el día 1. Estas modificaciones no solo se realizan por las novedades, sino también por exigencias de los jugadores. Si descubrimos demandas con respecto a una determinada característica, montamos modelos que la cumplan.

Las ventajas de comprar un PC fabricado a medida son muchas: todos tus componentes tienen dos años de garantía, puedes ampliar sus características sin perderla y, además, cuentas con un servicio técnico postventa personalizado que solucionará tus problemas en menos de 24 horas.

El gaming puede ser la salvación de los PC de sobremesa, pero no tal y como los conocíamos.

“Los gamers no apuestan por PC de serie, sino que buscan ordenadores a medida”






### BREVES



**PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE**
Con el juego más que financiado, en Obsidian lo tienen claro: quieren un nuevo «Pillars of Eternuty» con fondos con parallax, mejor iluminación, antialias y mucho más.
*fig.co/campaigns/deadfire*



**GEARS OF WAR 4: CROSS-PLAY**
Nos lo prometieron, nos lo dieron y nos lo quitaron. Pero Microsoft confirma que mantendrá el multijugador entre Xbox One y Windows 10. ¿Mandos contra ratones?
*xbox.com*



**ELITE: DANGEROUS**
La comunidad del juego espacial de Frontier Developments se ha unido para buscar más alienígenas, con un premio oficial de 100 millones de créditos para los que triunfen.
*frontier.co.uk*



**SWAT 4 EN GOG**
Para quien tuviera la espinita de no haber jugado un «SWAT», en GOG han añadido la cuarta entrega a su catálogo, con todo listo para jugar a este clásico.
*gog.com/game/swat_4_gold_edition*




**30.400 MILLONES EN VIDEOJUEGOS**
La asociación de software de entretenimiento de Estados Unidos, ESA, ha anunciado que en 2016 la industria del país generó 30.400 millones de dólares; 24.500 solo en software.
*theesa.com*

## INFOMANÍA

### DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Arkane/Bethesda
- **Fecha prevista:** 5 de mayo de 2017

### CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción y ciencia ficción** en primera persona.
- Seremos **Morgan Yu, un científico cuya memoria se ha borrado** por usar potenciadores neuronales.
- Lucharemos a bordo de **la Talos I, una estación espacial** invadida por una especie alienígena.
- Podremos usar los potenciadores para **desarrollar habilidades creadas a partir del ADN** de los Typhon.
- Podremos **diseñar nuestro estilo** de acción usando poderes y armas.

# PREY

## ¡Despierta al terror alienígena!

**Trabajar para TranStar, con vistas a embarcar en la Talos I, ha sido siempre el sueño de Morgan. Bueno, eso cree, porque no recuerda muy bien qué hizo ayer... ¿Qué fue? Por eso, despertar de repente en la mismísima Talos I, pasará de sueño, a pesadilla.**

## “Una invasión alienígena ha convertido la estación Talos I en un infierno en el espacio”

Tras un buen madrugón nos dirigimos al aeropuerto. Pese a no haber amanecido no hace demasiado frío. El vuelo sale temprano hacia Gatwick. Desde allí, un paseo en coche hasta el centro de Londres, a las oficinas de Bethesda. Vamos a probarlo, por fin. Aunque... en realidad, una cierta sensación de déjà vu no deja de asediarnos. Como si esto ya hubiera pasado... ¡Bah, seguro que no es nada!

Es hora de ponernos manos a la obra. Nos sentamos ante uno de los PC habilitados en la sala de presentaciones a la prensa. Morgan despierta de su sueño, y metidos en su piel acudimos a las instalaciones de TranStar, montados en el helicóptero que nos espera en la azotea.

### Empieza la pesadilla

Los primeros compases de «Prey» nos descubren un Morgan YU, protagonista de la aventura, como un elemento sujeto a pruebas de laboratorio sobre... ¿qué? Aquello no parece tener demasiado sentido: decisiones morales, pruebas de coordinación y poco más. Hasta que algo pasa. Una sombra se desliza frente a uno de los científicos que nos hablan y... ¡le rodea! Unos gases invaden la estancia y perdemos el conocimiento.

Morgan despierta de su sueño... Un momento. ¿Esto no ha ocurrido ya? Dejamos un momento el teclado y el ratón; miramos a nuestro alrededor. ¿Estamos realmente jugando a «Prey»?

Sí, no somos nosotros. Es «Prey» el que juega con nuestra percepción. El arranque del juego, con esa especie de "dia de la marmota de Morgan" revela que algo extraño pasa y descubre al protagonista que su misma existencia es una farsa. TranStar existe y tiene a Morgan controlado, pero no está en San Francisco, ni es el 15 de marzo de 2032, como cree. Está en la Talos I, la estación espacial propiedad de TranStar, y

### DE YU A YU: TODO QUEDA EN LA TALOS I



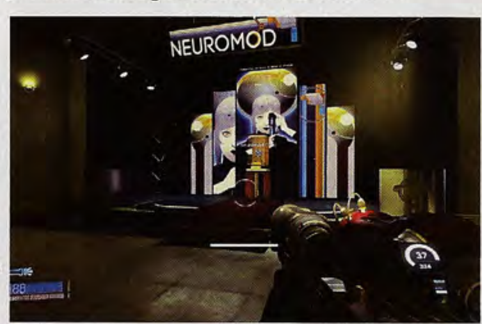

Los personajes en «Prey», pese a desarrollarse casi toda la acción en solitario contra los Typhon, son uno de los pilares del diseño de la trama. Y el apellido Yu es protagonista. Morgan Yu, en cuya piel nos meteremos -hombre o mujer, como puedes ver debajo- pasará de conejillo de indias a héroe. Y su pasado permanece nebuloso en su mente debido a otro Yu, Alex, responsable de TranStar... y familia de Morgan, para más inri.



## LOS INCREÍBLES NEUROMODS

**Los modificadores neuronales diseñados a partir del ADN de los Typhon serán un elemento clave en la acción y en la adquisición de habilidades. ¿Recuerdas los plásmidos de «BioShock»?**

**No es un «BioShock» en el espacio... pero casi.** Los Neuromods nos darán poderes, como la mímesis con objetos y otros. Mejorarán las habilidades físicas y mentales de Morgan en tres apartados.




**Científico:** El desarrollo del área científica nos permitirá usar conocimientos de ciencia, medicina y uso de material de laboratorio, para investigar y conseguir varias ventajas.




**Ingeniero:** En esta área mejoraremos las habilidades configurando el equipo, haciendo labores de reparación en la Talos I y desarrollando la potencia de nuestra llave inglesa.




**Seguridad:** Si apostamos por potenciar el armamento y su uso, esta es nuestra ñarea favorita. También mejoramos las habilidades físicas de Morgan y el combate táctico, para ser más eficaces.




**¿Recuerdas el ojo rojo de Morgan?** Los primeros vídeos de «Prey» mostraban a un Morgan con un ojo irritado. La razón es ésta: la implantación de los neuromods a través del globo ocular. ¡Uuuf!






**¡Lujo espacial en la Talos I!** El exotismo y el lujo que exudan los escenarios del juego recuerdan tanto a los de la saga «Dishonored» como al estilo art decó de «BioShock». Hay mucha influencia de ambos en el diseño de «Prey». ¡Buena señal!

aquella sombra, como muy pronto vamos a descubrir, es un mímico, uno de los especímenes más diminutos y escurridizos de los Typhon, una especie alienígena que ha escapado de su contención en la estación, ha invadido todas sus estancias y está aniquilando a los que allí habitan, científicos y otro personal de TranStar. Y nosotros tenemos algo que ver en eso, pero aún no sabemos qué.

### Descubriendo la Talos I

Nuestra primera experiencia a borod de la Talos I nos descubrirá, en algo más de una hora de juego, las bases del diseño de «Prey». Lo primero que llama la atención es aquello que nos rodea, una vez dejamos atrás nuestra falsa habitación. Todo está diseñado para hacer creer a Morgan que está en otro sitio, con tecnologías holográficas y simulaciones. Pero la Talos I está en órbita y está siendo atacada desde dentro. Nuestra primera arma no es más que una llave inglesa, y cuando la cogemos alguien llamado January se pone en contacto con nosotros telefónicamente y nos cuenta la verdad. Y lo más importante: ¡hay que escapar! Y los mímicos no tardan en aparecer, atacándonos.



**¡Ojo con el telépata!** Es uno de los Typhon más peligrosos de la Talos I. Flota, puede controlar la mente humana y su ataque psiónico anulará nuestros poderes.







Nos resulta difícil localizarlos, al principio, pero pronto descubrimos que es porque son capaces de mimetizarse con el entorno, transformando su cuerpo y adoptando la forma de cualquier objeto: una taza, una silla... Una ligera vibración y el sonido nos permiten localizarlos y defendernos, pero son rápidos, escurridizos y... ¡hay muchos!

Cuando paramos y empezamos a mirar alrededor, vemos un entorno que nos recuerda tanto a un moderno «Dishonored» en el espacio, como a una estética art decó, muy propia de un juego mítico: «BioShock». De hecho, la combinación nos trae a la memoria el no menos mítico «System Shock». Y mucho de eso hay en «Prey», como te podemos asegurar tras la experiencia de juego.

## Libertad en el espacio

Nuestro periplo por la Talos I nos desvela nuevas armas disponibles –el cañón GLOO, la escopeta, la ballesta...–, así como nuevos especímenes de los Typhon. Nos topamos con un fantasma –Phantom–, un alien de gran tamaño y ferocidad, que cuenta con distintas habilidades, como clonarse o –si es de la variante térmica– lanzar lenguas de fuego. Si nos acercamos en silencio, agachados, el uso del sigilo nos

**“Podremos desarrollar habilidades y poderes gracias a los Neuromods”**




**¿Por qué Alex, por qué?** Alex Yu, jerifalte científico de TranStar y familia de Morgan. Es el responsable de haber modificado -y anulado- su memoria.



**De conejillo de indias a héroe de la Talos I.** Morgan descubrirá al inicio de la aventura que su pasado ha sido borrado de su mente y se ha convertido en un experimento de TranStar.

permite cogerle por sorpresa. La lucha dura poco, pero vamos descubriendo puntos fuertes y débiles del enemigo. Lo que aún no sabemos es que podremos usarlo en su contra. ¿Cómo? Con los Neuromods.

Los neuromods –modificadores neuronales– te recordarán a los plásmidos de «BioShock», como a nosotros. Son mejoras que podemos inyectarnos a través del globo ocular, directamente al cerebro. Se trata de sustancias que se han sintetizado a partir del ADN alienígena y nos permitirán adoptar algunos de sus poderes y habilidades, además de mejorar nuestras habilidades físicas e intelectuales.

Si lo estás pensando ya, te podemos decir que sí. La teoría de «Prey» dice que con el nivel adecuado, podremos, como los mímicos, transformar a Morgan en un objeto para pasar desapercibido ante el enemigo, pero también levantar enormes pesos, usar habilidades cinéticas, psíquicas –como el Typhon telépata– y muchas otras. También mejorar nuestra salud, nuestra habilidad de reparación de dispositivos, de hackeo de sistemas... Vamos, ¡convertirnos en un superhumano!

Las implicaciones de todo esto van más allá de la versatilidad. Es la libertad, como en «Dishonored», como en «BioShock», para

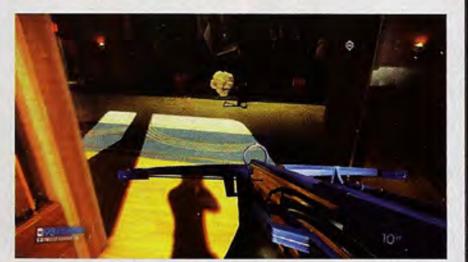
## ARMAS PARA DAR Y TOMAR: ¡ASÍ PODRÁS ACABAR CON LOS TYPHON!



**El cañón GLOO.** Gelifoam Lattice Organism Obstructor (Espuma Obstructora Encapsuladora de Organismos). Dispara un gel que solidifica inmediatamente en forma de red esférica. Puede usarse para ralentizar enemigos o crear "muros". Hace disparos individuales o en ráfaga continua.



**Escopeta:** ¿Qué es un juego de acción sin una buena escopeta? Efectiva a quemarropa y a distancias cortas, no hace demasiado daño a los Typhon desde lejos. es muy útil sobre todo para enemigos de gran tamaño y resistentes, como los Telépatas y el Phantom.



**Ballesta:** No tiene mucho misterio como arma, pero su munición es otro cantar. Además de los virotes básicos, encontraremos otros que provocarán diversos efectos en los enemigos y objetos -eléctricos, de gas, explosivos, etc.-. Además, es silenciosa. Perfecta para ser sigiloso.

diseñar un estilo y unas mecánicas de juego propias. De hecho, en Arkane aseguran que empezaron a asombrarse de lo que se podía lograr con los primeros test internos, viendo cosas que no estaban previstas. La acción en «Prey» será algo muy personal para cada jugador.

Nuestra experiencia llega a su fin al llegar al despacho de Morgan en la Talos I y descubrir la verdad. Nos han manipulado, lo han hecho con los neuromods y, lo peor, ha sido un familiar: Alex Yu. ¿Por qué? Eso lo descubriremos dentro de unos meses. ¿Volveremos a vivir lo mismo? **A.C.G.**

## LOS PRIMEROS ENEMIGOS DE LA TALOS I



**Mímicos (Mimic):** Los Typhon más pequeños son también los más escurridizos, además de poseer una de las habilidades más alucinantes en «Prey»: se pueden metamorfosear en cualquier cosa.



**Fantasma (Phantom):** Su imponente presencia delata su habilidad principal: la fuerza. Pero no es la única. La variante Etérea puede crear clones de sí mismo, y el Fantasma Térmico lanza ráfagas de fuego.




**Mímicos múltiples:** No es una variante del Mímico, en sí, sino que cuando se alimenta -y lo hace de humanos- es capaz de multiplicarse, creando por mitosis varios mímicos con idénticos poderes.

# LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

### ¿PARA CHICAS?

**Me gustan mucho el anime y los juegos de rol japoneses así que me ha llamado la atención un juego de Steam llamado «Atelier Sophie». Pero viendo vídeos, no sé, me parece un juego para chicas. ¿Qué pensáis vosotros? ■ Ernest D.**





La saga «Atelier» de Gust es muy popular en Japón, en donde se han lanzado 17 títulos, muchos de ellos presentes también en Occidente en casi todas las consolas PlayStation. No son necesariamente juegos "de chicas", porque ese es un término muy subjetivo, igual que decir que «Doom» es un juego para chicos, por ejemplo. En «Atelier Sophie» manejas a una joven alquimista que tiene que fabricar pociones recopilando materiales para abrir nuevas zonas, encontrar nuevas recetas y descubrir el origen de un misterioso libro mágico. Es un juego de rol clásico con misiones, combates por turnos y un grupo de aventureros mixto. Es un buen juego y además es una buena noticia que una saga con tanta historia salga por primera vez en PC.

### PILOTO MILITAR

**Cada vez es más complicado encontrar simuladores de aviones, así que me alegro de que Bandai Namco vaya a lanzar «Ace Combat 7» en PC. ¿Creéis que estará a la altura? ■ Ace Wing**

Es difícil saberlo sin probar el juego, pero en los tráileres gráficamente es espectacular, y el hecho de que el guionista de «Ace Combat» 4 y 5 haya regresado es una prueba de que Bandai Namco quiere recuperar la gloria perdida. Promete ser divertido.

### ETERNO GTA V

**Un amigo me ha dicho que «GTA V» ha vendido 75 millones de copias. Pensaba que quería quedarse conmigo hasta que lo he "googleado"... ¡ y es cierto! Debe ser un récord, ¿no? ■ Berto**

Lo de «GTA V» es difícil de explicar, porque se sale de las tablas. Podríamos hablar de una "tormenta perfecta": es un juego genial que además gusta a mucha gente, ha salido para todas las consolas y PC, y los modos multijugador han alargado mucho su vida. La semana pasada estaba en el Top 10 de ventas en el Reino Unido, casi cuatro años después de su lanzamiento. Es todo récord para un título individual, desde luego, pero también una gran losa para Rockstar. ¿Cómo igualas ahora semejante éxito? «Red Dead Redemption 2» lo va a tener complicado...

### NOSTALGIA STAR WARS

**Hoy, revisando las novedades de Steam, me he encontrado con... ¡«Star Wars Shadows of the Empire»! ¡Pero si es un juego que tiene 10 años! Eso me ha hecho recordar lo mal que Disney trata a los clásicos de Star Wars. Muchos se merecen una remasterización. ¿No creéis? ■ Darth Yo**

Pues sí, oh, Lord del Sith, estamos de acuerdo en que



## LA CARTA DEL MES

### LÁGRIMAS POR DERETH



**Nunca pensé que lloraría por un videojuego, pero tras jugar durante años a «Asheron's Call» no pude evitar que se me humedecieran los ojos cuando Warner cerró el servidor y después de 17 años el mundo de Dereth desapareció. Tarde o temprano tendría que llegar pero he crecido con este juego y no sabía lo importante que ha sido en mi vida. ¡Nunca lo olvidaré! ■ Ralftoer**

El cierre de «Asheron's Call», después de 17 años, ha sido todo un drama. Miles de jugadores incluso se han casado y han tenido hijos con otros jugadores que conocieron en el juego. El día del cierre de los servidores muchos se reunieron en plazas o lugares emblemáticos para despedirse. ¡Carne de gallina!

## LA POLÉMICA DEL MES

### DEMASIADO TARDE

**No me entra en la cabeza que Bethesda haya tardado más de un año en lanzar el pack de texturas HD de «Fallout 4». Me acabé el juego hace tiempo y me hubiese gustado jugarlo con esas texturas, pero ahora no lo voy a jugar otra vez. No entiendo que no incluyan este contenido en el lanzamiento, que es cuando lo juega la gente. ■ Genaro X.**



Pues sí Genaro, para ser sinceros las texturas HD deberían venir con los juegos. En descargo de Bethesda hay que decir que «Fallout 4» se lanzó cuando jugar a 4K no era muy habitual, pero ya había títulos con texturas HD. Y que haya pasado más de un año no tiene excusa. Pero es un juego impresionante y tiene muchos caminos y finales diferentes, así que merece la pena jugarlo una segunda vez. ¡Aprovecha!





Disney o LucasArts podrían haber remasterizado, o hacer algún remake de clásicos como «Jedi Knight» o la saga «X-Wing». Seguro que habrían vendido muy bien. Disney ha decidido romper con el pasado, así que no creemos que ocurra. Si has visto «Shadows of the Empire» en la lista de novedades de Steam es porque no estaba en catálogo. Pero es el mismo juego que salió hace una década.

## NUEVAS AVENTURAS

**Aunque me gustan las aventuras de Telltale y he disfrutado con «Life is Strange» o «Firewatch» echo de menos los clásicos en donde tenías que encontrar objetos y usarlos en los lugares correctos. ¿Va a salir alguna de este estilo? ■ Esther S.**

Pues estás de suerte, Esther, porque en abril sale «Syberia 3», la continuación de una clásica saga de aventuras en donde el uso de objetos y los diálogos son vitales para avanzar.



## MARVEL

**Estoy entusiasmado con la noticia de que los creadores de «Rise of the Tomb Raider» y «Deus Ex» vayan a hacer juegos de Marvel. ¡Quiero uno de Ironman! ¡Y de Thor! ■ Rainman**

Vas a tener tu ración de Ironman, de Thor, y de unos cuantos más, porque el juego estará basado en Los Vengadores. ¡Tendrás muchos superhéroes para elegir! La verdad es que promete mucho viendo que están detrás Crystal Dynamics y Eidos Montreal. Pero no lo veremos este año.

## CASTLEVANIA, LA SERIE

**Como fan de la saga «Castlevania» casi salto de alegría cuando me he enterado de que Netflix va a estrenar una serie de animación. ¡Datos, quiero datos! ¿Qué sabéis sobre ella? ■ Dracon**

A nosotros también nos ha pillado por sorpresa la noticia, no lo esperábamos. Lo que sabemos hasta ahora es que será una serie para adultos al estilo Juego de Tronos (aunque en animación), basada en «Castlevania III». Los guiones correrán a cargo de Warren Ellis, escritor de comics como Transmetropolitan, The Authority, o Nextwave. El productor de la serie, Adi Shankar, ha dicho que "garantiza que será la primera buena adaptación de un videojuego que se ha hecho en Occidente". ¡Tiene buena pinta!




## CÓDIGOS DE DESCARGA

**Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.**




- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.



# FOR HONOR

## ¡Afila tu espada para el combate!

**INFOMANÍA**

**DATOS**

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Ubisoft (varios)
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Febrero de 2017

*forhonor.ubisoft.com*

**LAS CLAVES**

- Será un juego de **acción en tercera persona**, en que combatiremos como guerreros de la antigüedad.
- Habrá **tres facciones disponibles**: caballeros medievales, vikingos y samuráis.
- Cada facción contará con **cuatro clases distintas** de guerreros.
- Podremos jugar la **campaña individual o en modo cooperativo** con un amigo.
- Habrá **tres modos básicos multijugador** -dominio, duelo y pelea- con equipos.

**PRIMERA IMPRESIÓN**

La acción cuerpo a cuerpo adquieres una nueva dimensión con una ambientación histórica de gran realismo y un sistema de control que nos ofrecerá precisión casi total.

A lo mejor es porque, al fin y al cabo, el pasado medieval de España permanece presente aún en forma de castillos y ciudades que guardan toda la esencia de hace siglos en sus calles y arquitectura. Quizá porque "Juego de Tronos" ha revivido la fantasía medieval como nadie. En todo caso, las armaduras, batallas, espadas, corazas y asedios están más de moda que nunca. Y más que lo van a estar a partir de este mismo mes, también en nuestros PC. Y sí, la culpa va a ser de Ubisoft con «For Honor», aún no disponible cuando finalizábamos este número de Micromanía, pero del que tuvimos oportunidad de probar las betas y entrenar con nuestras tizonas.

### Historia y guerreros

Caballeros medievales, vikingos y samuráis se dan cita en «For Honor», en un juego en que la acción cuerpo a cuerpo, en tercera persona, es la protagonista absoluta. Para Ubisoft, el realismo ha sido uno de los principales objetivos a perseguir en distintos apartados, empezando por la ambientación y el vestuario, y siguiendo con el sistema de combate. Quizá, el elemento más innovador en el diseño de acción del juego.

Las guerras entre las tres facciones ocuparán toda la campaña del juego, en una trama que aún no ha sido desvelada del todo, pero que nos habla de un gran cataclismo tras el que el mundo se desarrolló en torno a estas tres culturas, enfrentadas entre sí por la supervivencia y la dominación.

Más allá de la historia principal, la esencia de «For Honor» se establece sobre el combate multijugador, que podemos desarrollar solos, frente a otro jugador en duelos -uno de los modos disponibles- o en equipo, formando grupos de dos a cuatro jugadores.

### Todos contra todos

Los tres modos multijugador básicos son el ya mencionado Duelo, Pelea y Dominio -aunque también será posible jugar la campaña en modo coooperativo con un amigo-, que corresponderán respectivamente, a combates 1vs1, 2vs2 y 4vs4. Los combates, protagonistas absolutos del juego, se desarrollarán en torno a las posibilidades que ofrecerá el sistema de control en «For Honor», bautizado como

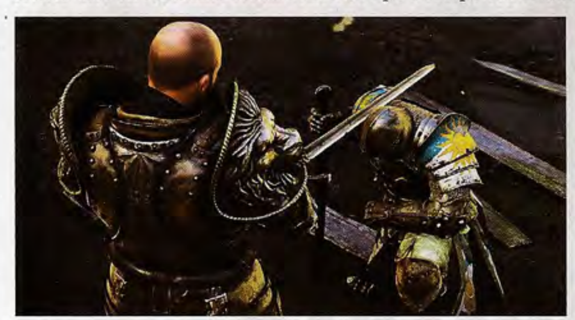
> **“Tres facciones de guerreros de la antigüedad luchan en brutales combates cuerpo a cuerpo”**

**Elige tu bando y saca tu espada.** O lanza, o maza, o mangual... ¡A tu elección! «For Honor» nos ofrece la más brutal acción cuerpo a cuerpo con una ambientación histórica.

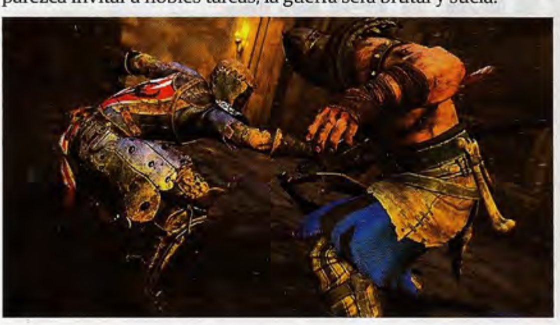
## Una guerra como nunca hemos vivido, a través de la Historia

Las brutales batallas que se vivirán en «For Honor» tendrán como escenarios baluartes y fortalezas propios en arquitectura y diseño de cada una de las facciones representadas. Además, ofrecerán variaciones según el modo de juego, los equipos participantes y también un elemento aleatorio que afectará al clima –incluso con nieblas que hagan más complicada la batalla– y a elementos como la incorporación de ríos.





**¿Serás un guerrero honorable?** Aunque la épica ambientación parezca invitar a nobles tareas, la guerra será brutal y sucia.





**¡Ayuda a tus amigos!** La acción multijugador es parte esencial -y divertida- de «For Honor». Los distintos modos disponibles nos permitirán ser parte de un equipo de hasta cuatro jugadores.

"Art of Battle", que pretende conseguir el máximo realismo en las peleas. El control combinado de posturas mediante teclado y ratón –o gamepad, si es tu preferencia– nos permitirán hacer ataques a la cabeza, a medio cuerpo o por abajo, así como bloquear en las mismas zonas, hacer esquivas según por dónde nos ataquen o contraataques. La práctica, evidentemente, nos llevará al dominio de todas las técnicas de combate, pues también variarán según la facción, clase y arma escogida.

Y es que no sólo habrá tres tipos de guerrero, según la cultura escogida, sino hasta cuatro héroes especializados por facción. Los caballeros medievales tendrán a los Guardianes, Conquistadores, Pacificadores y Justicieros. Los vikingos tendrán al Invasor, el Adalid, el Berserker y la Valquiria –sí, habrá guerreras en el juego–; y los samuráis al Kensei, el Shugoki, el Orochi y el Nobushi.

Cada uno de ellos usará armas, protecciones y técnicas diferenciadas, y probar con todos hasta dar con el que más nos guste será lo adecuado. Eso sí, siempre podremos personalizar la experiencia tanto como queramos.

La personalización será un aspecto clave en el juego, tanto en las técnicas de combate como en el aspecto. Crear un guerrero único será muy sencillo a medida que consigamos experiencia y modifiquemos el aspecto del personaje en el vestuario y el diseño de las armas. Enormes posibilidades en este sentido se han incluido en el juego, para que cada jugador realmente pueda sentirse identificado con un estilo único.

### Lucha en tu campo

Los combates se sucederán, tanto en la campaña como en los modos multijugador, en áreas cuya arquitectura y diseño serán claramente identificativas de las culturas en liza, cuyas defensas y estructuras variarán también según el modo de juego y con un elemento aleatorio. El combate está a punto de empezar y todo está ya preparado. ¿Tú también lo estás? **A.P.R.**



**SE PARECE A...**

**RISE OF THE TOMB RAIDER**
Aunque el combate cuerpo a cuerpo era parte de la acción, Lara tenía armas de fuego.

**RYSE SON OF ROME**
Otro título de acción histórica, con combates cuerpo a cuerpo contra cientos de enemigos.



# THE SEXY BRUTALE

## ¿Quién será el siguiente en caer?

**INFOMANÍA**

**DATOS**

- **Género:** Aventura/puzles
- **Estudio/compañía:** Cavalier/Tequila Works
- **Distribuidor:** Tequila Works
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 12 de abril de 2017

*thesexybrutalegame.com*

**LAS CLAVES**

- Será un **juego de aventuras y puzles**, ambientado en una pintoresca mansión.
- Seremos **Lafcadio Boone, un anciano sacerdote**, invitado a la fiesta del Marqués, el dueño de la Mansión.
- Tendremos que explorar la Mansión para **salvar la vida del resto** de invitados a la fiesta.
- Habrá **diez personajes en total** en el juego, cada uno con personalidad única y autonomía plena.
- La acción se desarrollará en **un día que se repite** una y otra vez.

**PRIMERA IMPRESIÓN**

Una vuelta de tuerca al concepto de novelas como "Diez negritos", en que deberemos descubrir los misterios de una mansión y salvar la vida de otros tantos personajes.

No hay nada más interesante para animar una fiesta que una buena sorpresa y... ¿qué mejor sorpresa que saber qué puedes morir en cualquier momento? Sí, sí, ya sabemos que no es, precisamente, una sorpresa agradable, pero nadie ha dicho que tuviera que serlo, ¿verdad? Es una dolorosa verdad que los invitados a la fiesta del misterioso Marqués han descubierto con poco entusiamo, pero al mismo tiempo una enérgica desesperación por escapar de The Sexy Brutale, la espectacular mansión-casino del Marqués que, para hacer gala de su excéntrica personalidad, no ha aparecido en su propia fiesta. Aunque, claro, los enigmas se van apelotonando: ¿por qué el Marqués no da señales de vida? ¿Es, acaso, él, el responsable del posible asesinato de sus invitados, o acaso ha sido el primero en desaparecer por la mano del asesino? ¿Está el asesino entre los mismos invitados a la fiesta? Y, quizá, la cuestión más importante de todas: ¿seremos capaces de descubrir qué está pasando y escapar de The Sexy Brutale con vida? Fíjate que, lo que parecía que iba a ser una apacible velada de la alta sociedad se ha convertido en toda una aventura... ¡mortal!

### ¿Diez negritos?

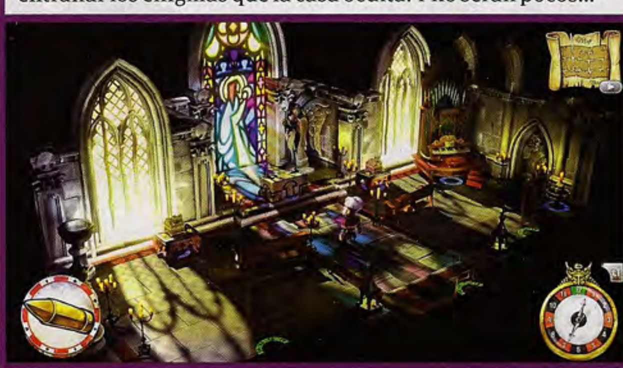
La premisa de «The Sexy Brutale», el primer juego como productor del estudio madrileño Tequila Works, bucea en la esencia de las novelas policíacas y de misterio, como las de Agatha Christie, especialmente "Diez negritos", con la que mantiene no poco paralelismo. Los diez invitados de «The Sexy Brutale» irán cayendo uno a uno ante nuestra narices si no somos capaces de averiguar qué está ocurriendo en la pintoresca mansión del Marqués. Cada uno de ellos, además, tiene oscuros secretos que deberemos descubrir, así como desentrañar los misterios de la propia mansión, plagada de pasadizos y estancias ocultas. Y puede pasar de todo. ¡Para morirse!, ¿verdad?

Nuestro papel será el del anciano sacerdote Lafcadio Boone. Su pasado es bastante misterioso, y despierta –despertaremos– en la peculiar The Sexy Brutale encontrándonos desconcertados, en un ambiente casi de pesadilla y extraó... aunque vagamente familiar, por alguna razón.

> **“La mansión The Sexy Brutale se convierte en escenario de una serie de misteriosos asesinatos”**

## ¿Lograremos salir vivos de una mansión repleta de secretos?

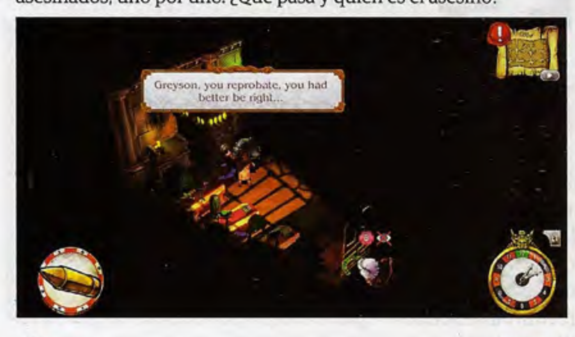
The Sexy Brutale es el nombre del casino –y majestuosa mansión– propiedad del misterioso marqués, personaje central de la trama del juego, al tiempo que ausente de la fiesta a la que ha invitado a diez personajes que no se conocen entre sí. Los secretos de la mansión son enormes. No sólo tendremos que descubrir a un asesino –que va matando a los invitados– sino desentrañar los enigmas que la casa oculta. Y no serán pocos...



**¡Bienvenido a la Mansión The Sexy Brutale!** Diez personajes han acudido a esta Mansión-Casino a una fiesta, invitados por su anfitrión, el misterioso Marqués.



**El Marqués ha desaparecido,** y los invitados van cayendo, asesinados, uno por uno. ¿Qué pasa y quién es el asesino?







**Un ambiente casi mágico, enigmas por doquier.** Puzles, secretos, extrañas estancias ocultas, personajes que van siendo eliminados de forma metódica. ¿Podrás desentrañar el misterio?

El baile de máscaras al que hemos sido invitados se convertirá ante nuestros ojos en una danza macabra, y de forma extraña pareceremos inmunes a ese aura de muerte que acecha a los demás invitados. ¿Habrá tenido algo que ver esa inquietante muchacha?

### Puzles y secretos

«The Sexy Brutale» combinará a partes iguales exploración, aventura, puzles y un ligero toque de acción. Todo, en un entorno de lo más sugerente cuya apariencia, de inmediato, recordará a los jugadores más veteranos a aquellos títulos de 8 bit en que las perspectiva isométrica se convertía en protagonista y los pequeños detalles erán la clave de todo. Ahora, claro está, todo el entorno y los escenarios ocultarán muchos más secretos y detalles gracias a la potencia gráfica y la fantástica parte artística de «The Sexy Brutale». En cualquier pared podrá haber una puerta oculta, tras una librería o un reloj de pared. Espiar por las mirillas de las puertas nos permitirá descubrir a alguno de los restantes invitados a la fiesta en, quizá, actitudes poco decorosas o llevando a cabo acciones, cuanto menos, algo reprobables. E investigar a los personajes, descubrir su pasado, su personalidad y la posible responsabilidad en todo lo que está ocurriendo en la Mansión será nuestro objetivo.

Al mismo tiempo, tendremos que intentar salvarlos, pues si van cayendo y acaba el día, todo volverá a empezar. ¿Es esta, acaso, una maldición? Si lo es, desde luego la de «The Sexy Brutale» es de las mejores maldiciones que podríamos padecer, porque el título de Cavalier y Tequila Works se anticipa como uno de los más atractivos y originales de esta primavera.

Estar dispuesto a participar en la fiesta del marqués es uno de los desafíos más interesantes que vamos a encontrar en las próximas semanas, y nos morimos –¡qué apropiado!– porque nos inviten a The Sexy Brutale. Y a ti, ¿te apetece unirte a la fiesta? Va a ser una velada inbolvidable. **A.P.R.**



### SE PARECE A...



**THE WITNESS**
Un mundo casi fantasmal, una isla repleta de puzles, repleta de secretos y enigmas a descubrir.



**TRANSISTOR**
Con un toque de acción y rol, el universo cyberpunk de «Transistor» está lleno de puzles.



## INFOMANÍA

### DATOS

- **Género:** Acción bélica
- **Estudio/compañía:** Rebellion
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Febrero de 2017

*www.sniperelite4.com*

### LAS CLAVES

- Será un juego de **acción bélica táctica**, ambientado en la Segunda Guerra Mundial.
- El escenario de la acción será la **Italia de 1943.**
- Seremos **el agente encubierto Karl Fairburne**, luchando con la resistencia italiana.
- Incluirá un modo de **juego cooperativo táctico para hasta 4 jugadores**, además de completar la campaña junto a un amigo.
- Tendrá **7 modos multi** para hasta 12 jugadores.
- Habrá **nueva "killcam"**.

### PRIMERA IMPRESIÓN

La Segunda Guerra Mundial vuelve a la actualidad en la nueva entrega de «Sniper Elite», que nos llevará hasta Italia para combatir a los nazis y acabar con el mismo Hitler.

# SNIPER ELITE 4

## ¡El futuro del mundo en tu mira!

África queda atrás. La lucha contra el Afrika Korps fue dura, pero sobrevivimos gracias a nuestras habilidades y experiencia. Y a nuestra mira telescópica, claro. Es lo que tiene ser un francotirador de élite, aunque esta guerra no se ganará sólo con las balas, también con la astucia, la habilidad para infiltrarse y, sobre todo, con no tener ningún escrúpulo a la hora de acabar con los nazis. Y si lo hacemos de forma que demos un aviso y una lección, mucho mejor. ¿Cómo? ¡Pues siendo espectacularmente brutales!

El regreso de la saga «Sniper Elite» es inmediato, y en esta ocasión nos meteremos en la piel de Karl Fairburne, luchando junto a la resistencia en la Italia de 1943. Queda poco para el final de la Segunda Guerra Mundial, pero en nuestras manos estará que este momento llegue cuanto antes. ¿Cómo? Sencillo: saboteando las instalaciones nazis construidas en Italia y acabando con sus más destacados jerifaltes en el sur de Europa. Así que limpia tu fusil, comprueba que tu munición está en condiciones y prepárate para un combate decisivo. El futuro y la libertad del mundo está en nuestras manos.

### Todo depende de Karl

Cuando decimos que el futuro de la guerra depende de Karl y su éxito en las misiones que nos esperan, es algo literal. La estrategia de los aliados para la invasión europea, incluyendo el mismísimo desembarco en Normandía, dependen de que consigamos los objetivos marcados. Si no, todo se irá al traste y la guerra podría alargarse muchos meses más, lo que dejaría en clara ventaja a Hitler al no encontrar opcisión directa en el oeste de Europa. Sí, es una responsabilidad enorme, pero también un privilegio. Y no es por buscar la gloria ni medallas, sino por acabar con la amenaza de los nazis y asegurar la libertad. Y todo empieza en Italia.

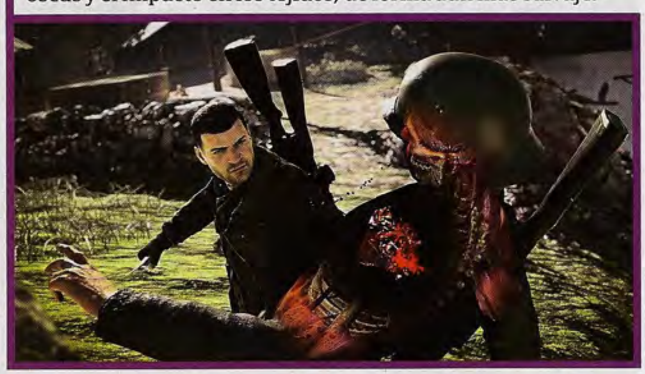
Los métodos para conseguir nuestros objetivos serán muchos y variados. Por supuesto, la puntería de Karl con su rifle será una de las principales herramientas. El realismo, una vez más, volverá a ser protagonista en los momentos en que adoptemos el papel de francotirador: tendremos que tener en cuenta el viento, la trayectoria parabólica y la distancia y hasta con-

> “La Segunda Guerra Mundial vuelve como telón de fondo de la entrega más brutal de la saga”

De África a Italia. ¡Es la guerra! La Segunda Guerra Mundial sigue siendo el telón de fondo de la acción en «Sniper Elite 4», aunque dejamos África para viajar hasta Italia.

## Una "killcam" aún más brutal y explícita nos aguarda

Una de las características que han marcado a la saga «Sniper Elite» es el uso de la "killcam", una perspectiva única de las consecuencias que tiene en el cuerpo de los enemigos nuestros disparos más certeros y los ataques letales en el cuerpo a cuerpo. Pero esta entrega de la saga posiblemente supere todo lo visto hasta ahora. Los "rayos X" nos mostrarán las fracturas óseas y el impacto en los tejidos, de forma aún más salvaje.





**¡Un momento! ¿Ese tipo del bigote no es?...** Pues sí, el mismísimo Hitler aparecerá en el juego, aunque en un DLC.





**¡Acostúmbrate a esta perspectiva!** Los objetivos vistos a través de la mira de nuestro rifle de francotirador serán lo más habitual en el nuevo «Sniper Elite». Aunque no será la única perspectiva.

trolar nuestro ritmo cardiaco y respiración, para ser precisos al máximo. Un tiro fallido puede dar la alarma y provocar el caos, dejándonos prácticamente vendidos ante el enemigo.

Por otro lado, podremos afrontar nuestras misiones de distintas formas. Por supuesto, el sigilo se verá recompensado, y la eliminación silenciosa cuerpo a cuerpo nos otorgará ventajas considerables. Pero también tendremos una amplia variedad de formas de eliminación a nuestro alcance: empujando a un enemigo desde las alturas, dejándonos caer sobre ellos desde un nivel superior, colocando trampas explosivas, usando granadas... Y disfrutando a tope de la "killcam" para despertar nuestro espíritu más gore y algo sádico.

## La "killcam" vuelve

Uno de los elementos de diseño más característicos y reconocibles de «Sniper Elite» es la "killcam", esa cámara en que, cuando acertamos un buen tiro a distancia o efectuamos un ataque letal cuerpo a cuerpo, ralentiza la acción y nos muestra, como si lo viéramos con rayos X, el salvaje impacto de balas, cuchillos, etc. en el interior del cuerpo del enemigo. Vísceras, órganos, huesos. El destrozo se hace explícito y terrible, tan brutal como es una guerra, en fin, y un espectáculo brutal y fascinante.

En «Sniper Elite 4», incluso, nos encontraremos con el mismísimo Hitler, aunque en un DLC y no en el contenido base del juego. ¿Te imaginas ser el hombre que acabó con el Führer?

Además de la extensa campaña por todo tipo de escenarios en esta Italia plagada de nazis, podremos disfrutar de varios modos multijugador. Uno en que la campaña podrá jugarse en modo cooperativo con otro jugador, o misiones especiales con hasta cuatro jugadores simultáneos, y los modos versus, en que podrán participar hasta doce jugadores en siete modalidades distintas, con seis mapas disponibles. La guerra sigue su curso, y nosotros estaremos allí. **A.C.G.**



### SE PARECE A...



**SNIPER ELITE 3**
La esencia de diseño de acción y jugabilidad es idéntica. El cambio de escenario marca la diferencia.



**SNIPER GHOST WARRIOR 2**
Muy similar en sus premisas, usa, sin embargo, un conflicto contemporáneo como base.



# GHOST RECON WILDLANDS

## ¡El cártel tiene sus días contados!

### INFOMANÍA

#### DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Ubisoft (varios)
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 7 de marzo de 2017

*ghost-recon.ubisoft.com*

#### LAS CLAVES

- Será un juego de **acción bélica** en el que nos meteremos en la piel de un soldado de las fuerzas especiales Ghost.
- El **mundo de juego será abierto**, y estará ambientado en Bolivia.
- Seremos parte de **un equipo de cuatro Ghost**, y podremos jugar en solitario, con ayuda de la IA, o en multijugador cooperativo.
- Combatiremos al **cártel de Santa Blanca**, luchando contra el narcotráfico.
- Habrá **más de 60 vehículos** que manejar.

#### PRIMERA IMPRESIÓN

La saga «Ghost Recon» deja la ambientación militar pura y nos lleva a participar en operaciones encubiertas contra el narcotráfico, jugándose, por primera vez, en un mundo abierto.

La guerra tiene muchas caras y adquiere formas, a veces, inesperadas. En esta guerra no hay uniformes. Tampoco hay un frente, ni una retaguardia. Por no haber, no hay ni un alto mando, ni siquiera un superior. Tan sólo cuatro hombres. Cuatro especialistas que son expertos en lo suyo: infiltración y eliminación. Cuatro Ghost que pretenden agrandar la leyenda de uno de los cuerpos de élite que más alegrías han dado a los aficionados a la acción bélica en los últimos años. Pero, como decimos, mostrando una cara diferente y en un tipo de conflicto que encierra un montón de novedades para la saga. Si estás dispuesto a unirte al escuadrón, sigue leyendo.

### Guerra contra el narco

La guerra de «Ghost Recon Wildlands» es totalmente distinta a lo visto en juegos anteriores de la saga. Para empezar, está el escenario. Olvídate de conflictos modernos en zonas de oriente medio o Europa del Este. En «Wildlands» nos vamos a Sudamérica, a Bolivia, más concretamente en la zona fronteriza con Perú. Y el enemigo no es un ejército de radicales islamistas ni renegados spetnatz. Se trata de un ejército, sí, pero que potege al Cártel de Santa Blanca, uno de los más poderosos cárteles del narcotráfico, que nos han encargado desmantelar, por cualquier medio. Y sí, eso significa justo lo que estás pensando, que tendremos que desplegar un armamento, habilidades y usar una gama de vehículos de todo tipo para conseguir nuestro objetivo: acabar con el Sueño, el líder del cártel, y todos los lugartenientes que le acompañan, uno por uno, hasta que sean historia.

### Cuatro contra el Cártel

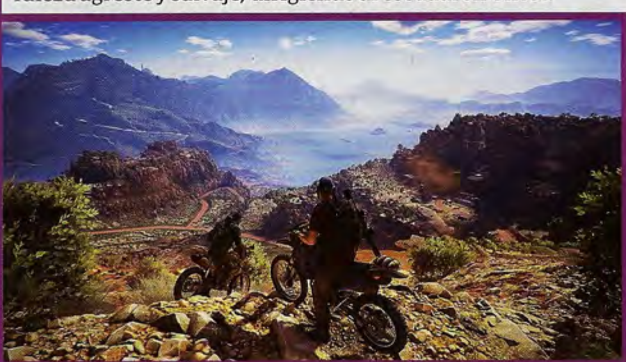
«Ghost Recon Wildlands» será un juego único en la serie no sólo por ese cambio de ambientación, sino por permitirnos jugar, por primera vez, en un enorme mundo abierto. Casi nos recordará, en ocasiones, a la saga «Far Cry», aunque con otra sustancial diferencia: no estaremos solos.

El escuadrón Ghost de «Wildlands» estará compuesto por cuatro soldados de élite, metiéndonos en la piel de uno de ellos para cumplir distintas misiones. Podremos jugar en modo individual,

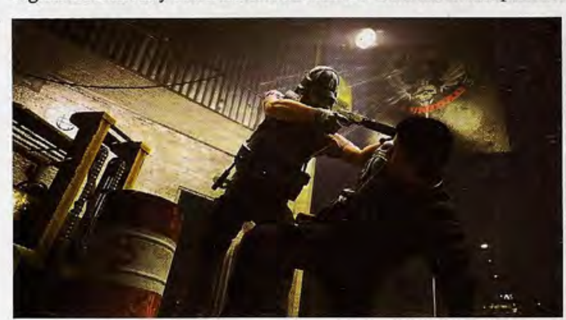
> **“Por primera vez, la acción bélica de «Ghost Recon» se traslada a un mundo abierto”**

## ¡Descubre la salvaje naturaleza de una Bolivia llena de peligros!

Por primera vez la saga «Ghost Recon» tiene como escenario un mundo abierto, al estilo de su "prima" «Far Cry». Una región de Bolivia, en la frontera con Perú, nos descubrirá un mundo tan bello como peligroso, que podremos recorrer por tierra mar y aire, con los más de sesenta vehículos disponibles en el juego. Además del cártel de Santa Blanca, lucharemos contra la naturaleza agreste y salvaje, dirigiendo al escuadrón Ghost.



**¡Únete al escuadrón Ghost!** El cártel de Santa Blanca se ha hecho dueño y señor de una región de Bolivia y controla el narcotráfico. Sólo los Ghost pueden enfrentarse a él.



**Vencer no va a ser fácil.** Pero si damos las órdenes adecuadas y aprovechamos las habilidades de sigilo, podremos triunfar.





**¡La guerra es total en Bolivia!** El cártel controla un auténtico ejército y tiene recursos casi ilimitados. Personaliza tus armas, coge tus vehículos y dirige al escuadrón Ghost en la lucha.

acompañados por tres personajes más manejados por la IA aunque tendremos la opción de dar órdenes en todo momento, y decidir la aproximación más sigilosa o directa hacia los objetivos. Pero también podremos jugar en modo cooperativo con tres amigos, pudiendo repartirnos equipo y roles para ser más eficaces en las misiones. Un modo u otro estarán siempre disponibles.

Las múltiples misiones estarán distribuidas por todo el mundo de juego –y las iremos desbloqueando, claro–. Para iniciar una podremos escoger cómo hacerlo: conduciendo hasta el área en que se encuentre el objetivo, por ejemplo, o lanzándonos en paracaídas sobre la zona. Y es que los vehículos serán un elemento clave en «Wildlands».

Habrá más de 60 vehículos distintos en el juego, de tierra, mar y aire –sí, también habrá posibilidad de atravesar lagos enormes y hasta combatir con lanchas pertrechadas con armas–, y podremos usarlos como un elemento táctico más, tanto en el combate como en el desplazamiento.

No todo serán misiones de combate contra el cártel, eso sí, pues podremos tomarnos tiempos de descanso para interactuar con los civiles que pueblan el mundo de «Wildlands». Y no sólo como algo añadido, sino como parte de la misma aventura. Podremos hacer amigos, alianzas, comprar y vender armas y pertrechos, conseguir información... Un mundo realmente vivo, en definitiva.

### Un soldado único

Otra característica única de «Wildlands» será su potencial de personalización, mayor que en ningún otro juego de la serie, pues podremos modificar armas y equipo, así como usar parte del que encontremos en los enemigos abatidos. Usar un arma siempre será mejor si la configuramos a nuestro gusto, ¿no? Así que, ya sabes, si aún no lo has formado, ve buscando a tres amigos para organizar tu escuadrón Ghost, porque el viaje a Bolivia está al caer. **A.C.G.**



**SE PARECE A...**



**JUST CAUSE 3**
El mundo abierto de «Just Cause 3» es igual de enorme y peligroso, pero mucho más delirante.



**THE DIVISION**
Cambia la selva por el asfalto, pero las calles de Manhattan son igualmente salvajes y duras.



## MARVEL VS CAPCOM INFINITE

- **Género:** Acción/Lucha
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Finales de 2017

*www.capcom.co.jp/mvci*

Uno de los "crossover" más populares de la historia de los videojuegos volverá a finales de este mismo año, tal y como se ha confirmado oficialmente. Con el mundo de los superhéroes más en boga que nunca, gracias a las sagas de cine de Marvel, entre otras, y personajes tan carismáticos como Ryu, MegaMan, Iron Man, etc. se avecina una lucha son igual.

Además, para abrir boca Capcom ha anunciado el relanzamiento de «Ultimate Marvel vs Capcom 3», que llegará a Steam a finales del próximo mes de marzo. ¿Listo para el combate?

## BATTLE CHEF BRIGADE

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Trinket Studios/Adult Swim Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2017

*www.battlechefbrigade.com*



Un "reality" inusual como pocos es la premisa de «Battle Chef Brigade»: cocineros orcos, elfos y humanos han de cazar peligrosos monstruos para obtener los ingredientes necesarios para cocinar suculentas recetas ante in inflexible y duro jurado. ¿Delirante? ¡Como poco! Pero, la combinación de géneros, y la espectacular animación y diseño a mano, prometen grandes cosas.

## BATTLERITE

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Stunlock Studios
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2017

*www.battlerite.com*



En acceso anticipado de Steam desde hace unos meses, la versión final de «Battlerite» llegará en algún momento de 2017. Sin embargo, ya es posible disfrutar de muchas de las virtudes del juego de Stunlock Studios, que nos ofrece combate en arenas entre equipos de dos o tres jugadores en el que los reflejos, la velocidad y la adrenalina a chorros son tres ingredientes clave.

## THE SIGNAL FROM TÖLVA

- **Género:** Acción/Exploración
- **Estudio/compañía:** Big Robot
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Primera mitad de 2017

*www.thesignalfrom.com*

El nuevo proyecto de los creadores de «Sir, You Are Being Hunted» llegará en los próximos meses para ofrecernos una epopeya de ciencia ficción en la que la acción en primera persona se unirá a la exploración de desolados parajes, en que la supervivencia será el objetivo. Podremos usar tácticas de sigilo, hackeo o combate directo contra una agresiva IA que controla a los robots enemigos que pueblan el juego, además de resolver múltiples puzles.

El mundo de «The Signal from Tölva» se generará de forma aleatoria en cada partida, para que no haya dos iguales.



## ROGUE STORMERS

- **Género:** Acción/Roguelike
- **Estudio/compañía:** Black Forest Games
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2017 (versión física)

*black-forest-games.com/games/rogue-stormers*

La edición en caja de «Rogue Stormers» llegará este año de la mano de Avance Discos. El juego es un frenético arcade de acción en el que determinadas características d ediseño lo hacen realmente único. La muerte permanente es el la primera, aunque sin perder la experiencia ni el equipo conseguido. El control de doble joystick, para hacer más intensa la acción, es la segunda, pero hay muchas más por descubrir en este juego de los creadores de «Giana Sisters: Twisted Dreams», en que tendremos que salvar la ciudad de Ravensdale.



## NIGHTMARE BOY

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Estudio/compañía:** The Vanir Project/BadLand
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Tercer trimestre de 2017

*www.thevanirproject.com/nightmare-boy*




BadLand Games vuelve a apoyar la producción del indie español con el anuncio de «Nightmare Boy», una combinación de plataformas y acción que llegará en la segunda mitad del año. La región de Donork, en el mundo de Noctum, nos espera para ayudar a Billy, el chico de la pesadilla que da nombre al juego, a escapar de este mundo onírico terrible y combatir a Baldr, el mago que lo rige.

## TOKYO 42

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** SMAC Games/Mode 7
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Primera mitad de 2017

*www.tokyo42.com*




Heredero del espíritu de clásicos como «Syndicate» o «GTA» -el original-, «Tokyo 42» nos lleva a un mundo cyberpunk en que nos metemos en la piel de un asesino a sueldo. Su sensacional diseño artístico que no deberá despistarnos de nuestros objetivos: infiltrarnos en los cuarteles del enemigo, aprovechar la física y usar todos los recursos a nuestro alcance para cumplir los encargos recibidos.




## MXGP 3

- **Género:** Velocidad/Carreras
- **Estudio/compañía:** Milestone/Bandai Namco
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Primavera de 201X

*www.mxgpvideogame.com*

Milestone vuelve con lo que mejor sabe hacer: juegos de carreras. La tercera entrega de la saga de Motocross, basada en la temporada de 2016, quiere ofrecer una experiencia de juego más intensa y dinámica que nunca. El cambio al motor Unreal 4 asegurará, según el estudio, un espectáculo visual nunca visto en la saga , ayudando también a soportar el uso de climatología dinámica que influirá en la jugabilidad, al modificar las condiciones del entorno en tiempo real. Además, prometen más opciones de personalización que nunca.




## ¿Te da miedo tu PC?

# DISFRUTA DEL TERROR ABSOLUTO

**Casas encantadas, horrores indescriptibles, pueblos fantasma, asesinos en serie, cultos demoníacos, mentes transtornadas... Da igual la forma, el horror se vuelve a poner de moda en tu PC.**

El del "survival horror" es un mundo aparte en los juegos. Acción, aventura, toques de rol... diversos géneros se mezclan en títulos que hacen del terror, la angustia y la ansiedad su piedra de toque. Juegos en los que los disfrutamos, paradójicamente, pasándolo mal y llevándonos unos sustos de aúpa. Pero también son juegos que exploran e indagan en el lado más oscuro y menos agradable de la naturaleza humana. Y el género se pone más de moda que nunca, desde hace mucho, gracias a la aparición de «Resident Evil VII», un título que demuestra que Capcom se ha puesto las pilas para revitalizar una saga que agonizaba, y nos ha hecho albergar enormes esperanzas de cara a un 2017 que promete mucho más.

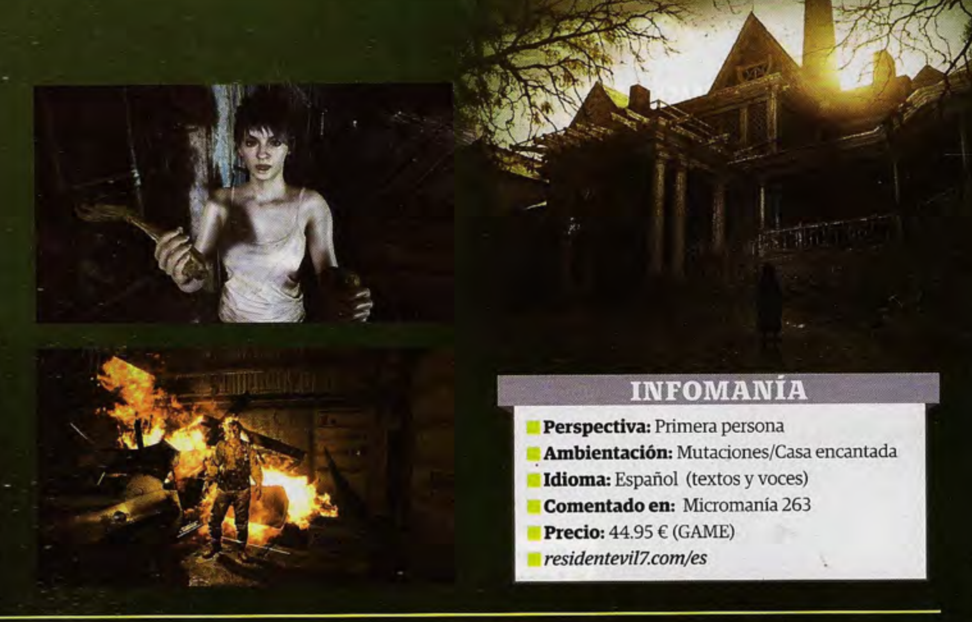
En estas páginas queremos recopilar lo más granado del "survival horror" en las últimas temporadas junto a las novedades más recientes. Así mismo, echamos un vistazo a lo que está por llegar en los próximos meses. En suma, si eres fan de los zombis, la oscuridad, las maldiciones, el terror y te gusta más ser perseguido por criaturas terroríficas que nada en este mundo –ni en el otro–, no dejes de revisar algunos de los títulos que hemos seleccionado para ti.

Muchos de ellos, si nos lo probaste en su momento, están ahora a precios imbatibles en formatos físico o digital, así que... deja que tu PC te provoque escalofríos.

# 1 ¡HA VUELTO!
## RESIDENT EVIL VII

**Estudio/compañía:** Capcom
**Distribuidor:** Koch Media **Año:** 2017
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

La vuelta de la mítica saga ha despertado de nuevo a un género que, en 2017 y 2018, promete resurgir a lo grande. El espectacular cambio de tecnología y perspectiva –ahora en primera persona, potenciando la inmersión–, una gran historia y, al tiempo, una extrema fidelidad a las mecánicas de la saga y su esencia, nos ha traído un reinicio de «Resident Evil» realmente magistral. Su primera parte, en la Mansión Baker, es una auténtica maravilla, con personajes increíbles, situaciones extremas y secretos escalofriantes.



**INFOMANÍA**
- **Perspectiva:** Primera persona
- **Ambientación:** Mutaciones/Casa encantada
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Comentado en:** Micromanía 263
- **Precio:** 44.95 € (GAME)
- *residentevil7.com/es*

# 2 ¡TERROR Y LOCURA!
## OUTLAST

**Estudio/compañía:** Red Barrels
**Distribuidor:** Red Barrels **Año:** 2013
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



El terrible viaje a lo más depravado de la mente humana, al que nos somete «Outlast», es de los que no se olvidan. La ausencia de armas y recursos defensivos frente a un mundo terrible y hostil, pone a prueba nuestros nervios durante horas. Las espeluznantes escenas que contemplamos no son aptas para espíritus sensibles. Un juego indicado para los amantes del gore y el horror brutal.



**INFOMANÍA**
- **Perspectiva:** Primera persona
- **Ambientación:** Manicomio/Experimentos
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 224
- **Precio:** 19.99 €
- *www.redbarrelsgames.com/games/outlast*

# 3 EL JUEGO QUE SE MERECÍA LA PELÍCULA
## ALIEN ISOLATION

**Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA
**Distribuidor:** Koch Media **Año:** 2014
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

El juego que Alien se merecía tardó mucho en llegar, pero es uno de los más brillantes títulos del género y el que mejor refleja el espíritu de la mítica película. La angustia que provoca la presencia del xenomorfo es sólo la punta del iceberg, donde la ambientación es la reina.





**INFOMANÍA**
- **Perspectiva:** Primera persona
- **Ambientación:** Ci-Fi/Espacial/Futurista
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Comentado en:** Micromanía 237
- **Precio:** 36.99 €
- *www.alienisolation.com*

# 4 EL HORROR SUBMARINO
## SOMA



**Estudio/compañía:** Frictional Games
**Distribuidor:** Frictional Games **Año:** 2015
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

El concepto de ser humano se pone a prueba en «SOMA», cuando una catástrofe aisla la base submarina Pathos II. Saber qué se oculta en la oscuridad de las estancias de la base con extrañas criaturas, humanos corruptos y una IA omnipresente, será nuestro objetivo.

**INFOMANÍA**
- **Perspectiva:** Primera persona
- **Ambientación:** Base submarina
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** No comentado en MM
- **Precio:** 27.99 €
- *www.somagame.com*



## TAMPOCO ES PARA TANTO...
### HUSK

**Estudio/compañía:** UndeadScout/IMGN.PRO
**Distribuidor:** Avance (ed. física) **Año:** 2017 **INTERÉS:**



El esperado «Husk» se ha quedado en un "quiero y no puedo", afectado por numerosos bugs técnicos y de jugabilidad en su lanzamiento, lo que ha retrasado la aparición de su edición física. Un juego lleno de buenas ideas pero mediocre realización. Para completistas.



**INFOMANÍA**

- **Perspectiva:** Primera persona
- **Ambientación:** Pueblo fantasma/ Mente transtornada
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 263
- **Precio:** 17.99 € (descarga)
- *welcometoshivercliff.com*



## EL REGRESO DEL CREADOR
### THE EVIL WITHIN

**Estudio/compañía:** Tango Gameworks/Bethesda Softworks
**Distribuidor:** Koch Media **Año:** 2014 **INTERÉS:**



El regreso del creador original de la saga «Resident Evil», pese a sus altibajos, es un juegazo de principio a fin, en una aventura en la que hay acción, terror, puzles, personajes temibles y jefes espectaculares. Un viaje a lo más oscuro y desquiciante de la mente humana.

**INFOMANÍA**

- **Perspectiva:** Tercera persona
- **Ambientación:** Manicomio/Poderes psíquicos/realidad alternativa
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Comentado en:** Micromanía 238
- **Precio:** 19.99€
- *theevilwithin.com*



## HORROR VICTORIANO
### AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

**Estudio/compañía:** The Chinese Room/Frictional Games
**Distribuidor:** Frictional Games **Año:** 2013 **INTERÉS:**

Claustrofóbico, sorprendente, agobiante y un pelín gore. «A Machine for Pigs» sigue abundando en la idea de la supervivencia casi sin recursos, y el uso asfixiante de la oscuridad. Una ambientación magnífica sirve de guía a la narrativa y el desarrollo de la aventura.





**INFOMANÍA**

- **Perspectiva:** Primera persona
- **Ambientación:** Victoriana/Ciudad fantasma/Steampunk
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 224
- **Precio:** 19.99 €
- *www.aamfp.com*

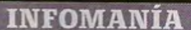


## ¡TE HIELA LA SANGRE!
### KHOLAT

**Estudio/compañía:** IMGN.PRO
**Distribuidor:** Avance (ed. física) **Año:** 2015 **INTERÉS:**

Uno de los "expedientes X" más conocidos de la antigua URSS sirve de premisa para descubrir una onírica y fantasmagórica aventura de supervivencia, en que nuestros sentidos juegan con nosotros y la desorientación geográfica es una de las claves del diseño.





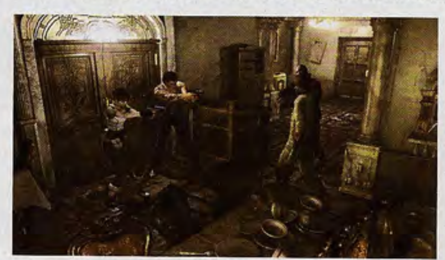
**INFOMANÍA**

- **Perspectiva:** Primera persona
- **Ambientación:** Naturaleza/ Invernal/Supervivencia/Fantasmas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 245
- **Precio:** 9.95 € (GAME)
- *kholat.com*

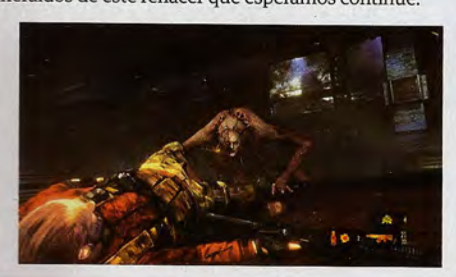


## EL RENACIMIENTO DE LA SAGA MÁS LEGENDARIA DEL GÉNERO

La aparición de «Rsident Evil VII», que ha sido capaz de reinventar la saga más mítica del "survival horror", al tiempo que se ha mantenido fiel a la esencia de la serie, es la guinda que Capcom ha puesto a una serie de reediciones y remasterizaciones de algunos títulos emblemáticos de la misma, como «Resident Evil 0 HD», «REsident Evil HD REmaster» o «Resident Evil Revelations 2», por dar algunos ejemplos, han sido los heraldos de este renacer que esperamos continúe.







## 9 MUCHO MÁS QUE ALIENS...
### DEAD SPACE 3

**Estudio/compañía:** Visceral Games/Electronic Arts
**Distribuidor:** Electronic Arts **Año:** 2013 **INTERÉS:**

El cierre de la trilogía «Dead Space» nos lleva a descubrir el origen de los Necromorfos. Un juego donde la acción es mucho más relevante que en otras entregas, pero cuya ambientación sigue siendo brillante, aunque menos sorprendente que en el título original.



**INFOMANÍA**

- **Modos:** Tercera Persona
- **Ambientación:** Ciencia Ficción/Espacial/Futurista/Zombis/Aliens
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Comentado en:** Micromanía 217
- **Precio:** 9.95 €
- *www2.ea.com/dead-space-3*

## 10 ¡ENCIENDE LA LINTERNA!
### OBSCURITAS

**Estudio/compañía:** VIS Games /Ravenscourt
**Distribuidor:** Koch Media **Año:** 2016 **INTERÉS:**

El uso de la luz y la oscuridad, una vez más, se vuelve protagonista en un "survival horror" en que la ambientacón tétrica y asfixiante es la protagonista. Puzles complejos y algún susto ocasional, para un juego interesante aunque rayando en lo frustrante, a veces.





**INFOMANÍA**

- **Perspectiva:** Primera persona
- **Ambientación:** Mansión encantada/supervivencia/fantasmas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 254
- **Precio:** 9.95 €
- *obscuritas.ravenscourt-games.com*

## 11 ¿ESTÁ TODO EN TU MENTE?
### ALAN WAKE

**Estudio/compañía:** Remedy Entertainment/Microsoft
**Distribuidor:** Microsoft **Año:** 2012 **INTERÉS:**





El penúltimo juego de Remedy es una joya de la narrativa y un título que pone a prueba nuestra capacidad de sufrir. Oscuridad, enemigos que aparecen de la sombra y desaparecen con la luz, y una historia que descubre una personalidad totalmente transtornada.

**INFOMANÍA**

- **Perspectiva:** Tercera Persona
- **Ambientación:** Pueblo Encantado/Mente transtornada/Fantasmas
- **Idioma:** Español
- **Comentado en:** Micromanía 207
- **Precio:** 27.99 €
- *www.alanwake.com*



## 12 SE ESCONDE EN LAS SOMBRAS
### WHITE NIGHT

**Estudio/compañía:** OSome Studio/Activision
**Distribuidor:** Activision **Año:** 2015 **INTERÉS:**





Tras un accidente de coche, intentamos buscar ayuda en una mansión cercana, aunque parece abandonada. ¿O no? Extraños ruidos, presencias, puzles y puertas que se abren y cierran en un homenaje al «Alone in the Dark» original, con estética "noir". A descubrir.

**INFOMANÍA**

- **Perspectiva:** Tercera Persona
- **Ambientación:** Casa encantada/Supervivencia/Noir
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 242
- **Precio:** 14.99 €
- *osome-studio.com/whitenight*

### EL HORROR TAMBIÉN INVADE EL MUNDO INDIE

No son pocos los estudios indie que apuestan por el "survival horror". Es algo natural, puesto que la mayoría de títulos hacen de la ambientación su gran baza, y es algo que no precisa un gran aparataje técnico -casa vacías, sustos medidos, personajes en las sombras-. Muchos, incluso, apuestan a la vez por la RV, en lo que prometen ser experiencias escalofriantes. «The Undying Plague», «VR Amazing Files Horror Hospital» y otros, esperan a que los descubras.





# ELIGE TU JUEGO FAVORITO Y DISFRUTA DEL HORROR

| | RESIDENT EVIL VII | OUTLAST | ALIEN ISOLATION | SOMA | HUSK | THE EVIL WITHIN | AMNESIA A MACHINE FOR PIGS | KHOLAT | DEAD SPACE 3 | OBSCURITAS | ALAN WAKE | WHITE NIGHT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AÑO | 2017 | 2013 | 2014 | 2015 | 2017 | 2014 | 2013 | 2015 | 2013 | 2016 | 2012 | 2015 |
| PRECIO | 45.99 € | 19.99 € | 36.99 € | 27.99 € | 17.99 € | 19.99 € | 19.99 € | 9.95 € | 9.95 € | 9.95 € | 27.99 € | 14.99 € |
| MICROPAGOS | DLC | DLC | DLC | No | No | DLC | No | Banda Sonora | DLC | No | Expansión | No |
| PEGI | 18, violencia, palabrotas | 18, violencia, palabrotas | 16, violencia, palabrotas | 12, violencia, palabrotas | 16, violencia | 18, violencia, palabrotas | 16, violencia, palabrotas | 12, violencia | 18, violencia, palabrotas | 12, terror | 16, violencia | 12, violencia, palabrotas |
| COMPAÑÍA / DISTRIBUIDOR | Capcom / Koch Media | Red Barrels | Creative Assembly / SEGA / Koch MEdia | Frictional Games | /DeadScout / IMGN.PRO / Avance Discos | Tango Gameworks /Bethesda / Koch Media | Frictional Games | IMGN.PRO, Avance Discos | Visceral Games / EA | Ravenscourt/ Koch Media | Remedy/ Microsoft | OSome Studio/ Activision |
| PÁGINA WEB | residentevil7.com | www.redbarrelsgames.com | www.alienisolation.com | www.somagame.com | welcometo-shivercliff.com | theevilwithin.com | www.aamfp.com | www.kholat.com | www2.ea.com/dead-space-3 | obscuritas.ravenscourt-games.com | www.alanwake.com | osome-studio.com/whitenight/ |
| REQUISITOS MÍNIMOS | -Core i5-4460, 2.70GHz AMD FX 6300 -8 GB RAM -GeForce GTX 760 , Radeon R7 260x -24 GB HD | -2.2 GHz Dual Core CPU -2 GB de RAM -GeForce 9800GTX / Radeon HD 3xxx -5 GB HD | -3.16 GHz Core 2 Duo E8500 -4 GB RAM -Radeon HD 5550, GeForce GT430 -35 GB HD | -Core i3, AMD A6 2.4GHz -4 GB RAM -GeForce GTX 260, AMD Radeon HD 5750 -25 GB HD | -APU A6 3670K, Core i3 2120 -4 GB RAM -Radeon HD 7770, GeForce GTX560 -15 GB HD | -i7 Quad Core -4 GB RAM -GeForce GTX 460 -50 GB HD | -Core i3, AMD A6 CPU -2 GB de RAM -GeForce 200, Radeon HD 5000 -5 GB HD | -Core i3 -4 GB RAM -GeForce GTX 470 -5 GB HD | -CPU 2,8 GHz, -2 GB RAM -GeForce 6800, Radeon X1600Pro -10 GB HD | -AMD/Intel 2,8 GHz -4 GB de RAM -GeForce GTX 670 8- GB HD | -Dual Core 2 GHz, AMD 2.8GHz -2 GB de RAM -512 MB DirectX 10 -8 GB HD | -Core 2 Duo E6750 2.66 GHz, Athlon 64 X2 6000+ 2.60 GHz -2 GB de RAM -GeForce GTS 250, Radeon HD4770 -2 GB HD |
| IDIOMA | Español | Español (textos) | Español | Español (textos) | Español (textos) | Español | Español (textos) | Español (textos) | Español | Español (textos) | Español | Español (textos) |
| TEMÁTICA | Mutaciones, posesiones | Experimentos humanos, posesiones | Alienígenas/ Ciencia Ficción | Ciencia Ficción/IA | Transtorno Mental, culpa | Mutaciones, abusos, Posesiones | Transtorno mental, culpa | Fantasmas, Recuerdos del pasado | Alienígenas, Ciencia Ficción, Zombis | Mansión encantada, Posesiones | Transtorno Mental, culpa | Mansión encantada, Fantasmas |
| PERSONAJES JUGABLES | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| ESCENARIOS / AMBIENTES | Mansión Baker, barco fantasma, minas | Manicomio abandonado y exteriores | Nave Torrens, Estación espacial Sevastopol | Estación submarina Pathos II | Shivercliff/ Pueblo fantasma | Manicomio Beacon, Krimson City | Londres victoriano, steampunk | Montes Urales, Rusia, Naturaleza | Planeta Tau Volantis, Terra Nova | Mansión encantada | Naturaleza, Pueblo montañés | Mansión encantada |
| MODOS DE JUEGO | Campaña | Campaña | Campaña | Campaña | Campaña | Campaña | Campaña | Campaña | Campaña | Campaña | Campaña | Campaña |
| ARMAS | Sí (cuchillo, pistola, escopeta, lanzagranadas, lanzallamas, sierra mec.) | No | Sí (lanzallamas, pistola, metralletas, plasma, granadas) | No | Sí (pistola, escopeta) | Sí (pistola, escopetas, metralletas, palancas, blancas) | No | No | Sí (cortadora, plasma, láser, metralletas) | No | Sí (linterna, pistola, escopeta) | No (cerillas) |
| EDITOR | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No |
| MULTIJUGADOR | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No | No |
| **VALORACIÓN (1-10)** | | | | | | | | | | | | |
| GRÁFICOS | 9 | 8 | 8 | 8 | 5 | 8 | 7 | 6 | 8 | 6 | 8 | 7 |
| SONIDO | 9 | 9 | 9 | 8 | 7 | 8 | 8 | 7 | 8 | 7 | 8 | 7 |
| JUGABILIDAD | 8 | 9 | 8 | 9 | 6 | 8 | 8 | 7 | 8 | 6 | 7 | 7 |
| DIVERSIÓN | 9 | 9 | 9 | 9 | 5 | 8 | 8 | 7 | 8 | 6 | 8 | 7 |
| CALIDAD / PRECIO | 8 | 9 | 8 | 8 | 5 | 8 | 8 | 7 | 8 | 7 | 8 | 7 |

## PARA EL FUTURO

# AGONY

- **Estudio/compañía:** MadMind Studio/PlayWay
- **Distribuidor:** Por confirmar
- **Lanzamiento:** Verano de 2017
- **Web:** *agonygame.com*



Un viaje al Infierno, en su acepción más literal. El juego de MadMind pretende meternos en el alma de un condenado al Averno que debe hacer todo lo posible para escapar de allí, usando métodos como la posesión y la aniquilación de otras almas.

# DOLLHOUSE

- **Estudio/compañía:** Creazn Studio / SOEDESCO
- **Distribuidor:** Avance Discos
- **Lanzamiento:** Primera mitad de 2017
- **Web:** *dollhouse.creaznstudio.com*



Homenaje al cine negro de los 50, «Dollhouse» nos mete en la mente de Marie, una detective que intenta desentrañar los misterios de su pasado, en un mundo cuyo mapa se genera de forma única en cada partida, con 14 personajes jugables.

# OUTLAST 2

- **Estudio/compañía:** Red Barrels Games
- **Distribuidor:** Red Barrels Games
- **Lanzamiento:** 2017
- **Web:** *www.redbarrelsgames.com/games/outlast-2*



Red Barrels perpetúa su saga de "survival horror" cambiando radicalmente de ambientación. El manicomio del juego original se cambia por un pueblo perdido de la América profunda, dominado por una sangrienta secta satánica.

# CALL OF CTHULHU

- **Estudio/compañía:** Cyanide Studio/Focus Home
- **Distribuidor:** Por confirmar
- **Lanzamiento:** 2017
- **Web:** *callofcthulhu-game.com*



El universo Lovecraft vuelve al PC en otro juego ambientado en los mitos de Cthulhu. Lo poco que Cyanide ha enseñado hasta ahora en imágenes y tráileres promete dirigirnos a una de las aventuras de rol más fieles al espíritu de Lovecraft.

# INNER CHAINS

- **Estudio/compañía:** Telepaths Tree / IMGN.PRO
- **Distribuidor:** Por confirmar
- **Lanzamiento:** Por confirmar
- **Web:** *innerchainsgame.com*



Tras millones de años de evolución biomecánica, la humanidad se ha convertido en parte del ecosistema del planeta, pero ha perdido la capacidad de comprensión y control sobre la tecnología. Una época oscura en un mundo hostil.

# VAMPYR

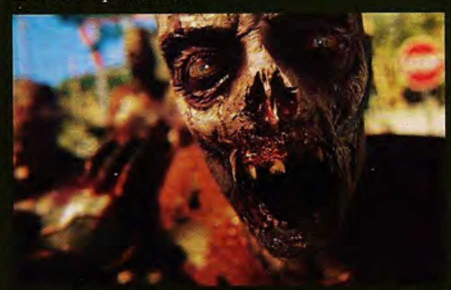
- **Estudio/compañía:** DontNod/Focus Home
- **Distribuidor:** Por confirmar
- **Lanzamiento:** 2017
- **Web:** *www.vampyr-game.com*



Es, sin duda, uno de los títulos más atractivos para 2017 por su interesante perspectiva sobre la naturaleza vampírica del protagonista, un doctor de principios en el Londres de 1918, que se debate entre asumir su condición o luchar contra ella.

# DEAD ISLAND 2

- **Estudio/compañía:** Sumo Digital/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Lanzamiento:** Por confirmar
- **Web:** *deepsilver.com*



¿En qué estado se encuentra el desarrollo de «Dead Island 2»? Esa es la gran pregunta. Deep Silver asegura que tras su cancelación y nueva puesta en marcha, de la mano de Sumo Digital, la saga sigue adelante. Pero, de momento, no hay más datos.

## ACCIÓN EXTREMA "SURVIVAL"

### KILLING FLOOR 2



Hordas y hordas de enemigos demoníacos se lanzan contra el jugador -o jugadores, pues la acción es básicamente cooperativa- en un delirio de frenesí y adrenalina, cuyo equilibrio es sensacional. Es más acción que horror, pero la supervivencia es, desde luego, la clave.



### UMBRELLA CORPS

El intento de llevar el universo «Resident Evil» a un nuevo estilo, donde la acción es protagonista y el diseño se basa en el modelo "horda", ha ofrecido unos resultados, por decirlo suavemente, discretos. No siempre Capcom da en el clavo, como con «RE VII».



# ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

## ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Mezclamos los píxeles como garbanzos con lo que haga falta. El objetivo es tener un buen cocido de juegos indie que nos den diversión de la buena.

# MILKMAID OF THE MILKY WAY

## Este juego es la leche, por definición

**Género:** Aventura **Idioma:** Inglés **Estudio:** Mattis Folkestad **Disponible:** Ya disponible
**Precio:** 5,99 € **Web:** *machineboy.com/milkmaid* **INTERÉS:**

Una lechera que vive en un fiordo es el personaje perfecto. Al menos para una aventura clásica, de esas de ratón y paciencia, que Mattis Folkestad se ha sacado de la manga y que se llama «Milkmaid of the Milky Way». El título nos da una idea precisa de lo que verá esta joven noruega en 1920. Su nombre es Ruth y no faltan naves espaciales para animar las cosas.

### Marcianos en los años 20

Si solo fuera por cómo se ve, con un estilo años noventa, no nos habríamos fijado mucho. Nos gusta, pero la nota melodiosa la pone que todo esté en verso. Eso sí, en inglés. Pese a todo, merece la pena darse un paseo por esos fiordos y lo que sea que pase en el resto de la Vía Láctea. Aunque al volver a tierra lo más seguro es que nadie crea todo lo que nos ha pasado por el espacio.



**Esto no parece Noruega, Toto.** Vamos, que hay mucho objeto que probar en toda la galaxia y la cosa se anima por momentos.




**Ruth es la lechera protagonista** de esta aventura gráfica de lo más clásica, al menos en apariencia y mecánicas.



**Sabemos que en 1920 nadie había inventado algo así,** con lo que «Milkmaid of the Milky Way» tiene toda nuestra atención.

## EN CAMPAÑA

### THE BANNER SAGA 3

Parece que fue ayer cuando empezamos con las historias de vikingos, pero ya vamos a por la tercera entrega. Con una campaña más que exitosa, ha sobrado un mes para superar los 200.000 dólares que pedían. Quizá estés a tiempo de contribuir y llevarte algún extra, aunque a nosotros nos vale con volver a disfrutar de su combate por turnos, narrativa y arte a todos los niveles.

*www.kickstarter.com*





### APOCALYPSE NOW

No sabemos qué pasará con este nuevo Corazón de las tinieblas de Coppola. Si llegará a ser un juego completo o se quedará en el camino. De momento, la parte en Kickstarter ha sido como oler Napalm por la mañana. Es un decir, porque detrás de todo está la productora del cineasta, American Zoetrope. Con su fundador a la cabeza para conseguir seis millones de dólares en tres años de proyecto.

*apocalypsenow.com*



Los jugadores nos conformamos muchas veces con lo más sencillo. Esas ideas que funcionan porque sí, por ser fáciles de pillar a la primera y no nos suponen más complicaciones. También nos enganchan los gráficos, por el espectáculo visual, cada vez más realista. Pero, a veces, hay mucho, mucho más detrás de unos píxeles bien puestos. Es lo que suele pasar en los juegos indie y que, a poco que les demos una oportunidad, nos suelen producir gratas sorpresas. Que detrás de un vídeo descubrimos un juego con muchas horas de trabajo, profundidad y capacidad para mantenerse en nuestra cabeza hasta cuando soñamos. No sería el primer caso ni el único. Porque de algo estamos seguros: ¿A que a ti también te pasa? Ya lo sabíamos...

## ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA



# ECHO LAKE

## El océano de las estrellas

■ **Género:** Puzles ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Capsule Three
■ **Disponible:** Acceso anticipado ■ **Precio:** 10,99 € ■ **Web:** *echolakegame.com*
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Hablar de estrellas está de moda y cantar también. Tampoco nos libramos en el PC, con juegos como este «Echo Lake». Que se llena de peces, rocas que flotan y secretos. Porque empieza de la forma más sencilla. Con recuadros para encerrar esas estrellas dentro de constelaciones. Solo hay que unirlas y ver lo bonito que queda, pero la cosa se complica con algo de paciencia. Encontramos zonas ocultas y vemos que el juego puede ser tan grande como quieran sus desarrolladores. Ahora está en acceso previo, pero con vistas a crecer mientras lleguen fondos para llenar ese mar precioso lleno de estrellas.





# DETENTION

## Terror oriental del que da miedo

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** RedCandleGames
■ **Disponible:** 12 de enero de 2017 ■ **Precio:** 11,99 € ■ **Web:** *redcandlegames.com/detention*
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



Si te gustan las historias de fantasmas, puede que hayamos dado con un auténtico diamante en bruto. Uno de esos cuentos orientales que se nos quedan grabados y se meten en nuestras pesadillas. Hay a quien le va este rollo de pasar miedo, pero si es con el estilo de «Detention» no podemos quejarnos. El juego recoge buena parte de la cultura tradicional china, elementos religiosos y mitología para crear una aventura diferente. Y sin teléfonos móviles, por estar ambientado en los años sesenta, bajo la ley marcial que hubo en Taiwán por esa época. Aunque no faltan puzles y momentos de tensión en 2D.

## PIXELMANÍA

### BLASPHEMOUS



**¡Acción, exploración y blasfemia!** Así es como se presenta esta mezcla de clásicos a la que apenas hemos podido ver de refilón. Está en una fase temprana y camino de Kickstarter, pero ya apunta maneras.
■ *blasphemousgame.com*

### UNDUNGEON



**Con cada imagen de «Undungeon»** nos entraban ganas de aportar algo a su financiación colectiva. Con el juego ya en buen camino, sólo podemos pensar en la acción, toques de rol y una historia fantástica.
■ *undungeon.com*

### MEGAMAN 2.5D



**Hay ocasiones en las que el trabajo de unos aficionados** deja por los suelos al de un equipo bien arropado. No vamos a comparar, ni a meternos con nadie, pero echa un vistazo a este «Megaman 2.5D».
■ *petersjostrand.com*

### FRIDAY NIGHT BULLET ARENA



**El tráiler nos lleva a otros tiempos, por los efectos tipo VHS.** Pero tampoco hay mucho que contar de esta experiencia multijugador en dos ejes. Pilla a tus amigos, unos mandos y a jugar.
■ *fnba.ca*

Con las ganas que tenemos de recorrer galaxias otra vez en «Mass Effect», no nos damos cuenta del trabajo que tenemos por delante. Explorar, luchar y hacer nuevos amigos va a ser una tarea inmensa. Pero ahí está lo divertido, en ir donde solo Bioware ha estado antes.

## DEMOS

### ORBIZ




**Salir a morir y tener que empezar de nuevo es algo que no debería darnos pánico, solo respeto.** Así que, si no tienes todas contigo sobre lo de sobrevivir en un roguelike, empieza por la demo de «Orbiz» y sus planetas.

■ *orbizgame.com*

### DISGAEA 2




**Tarde, pero ya está aquí, si crees que los juegos deberían salir en todas las plataformas a la vez.** El rol por turnos japonés de «Disgaea» 2 viene hasta con versión demo.

■ *store.steampowered.com/app/495280*

### STARDROP



**Ya hemos visto lo que puede dar de sí una estación espacial abandonada.** Así que no vamos a desvelarte más de lo que ofrece la demo de «Stardrop», con alguno de sus escenarios ya listo.

■ *stardropgame.com*

# MASS EFFECT ANDROMEDA

## Razas y sexo lejos de la Ciudadela

■ **Género:** Rol / Acción ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** BioWare ■ **Disponible:** 21 de marzo de 2017 ■ **Precio:** 59,99 €
■ **Web:** *masseffect.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



Algo pasa cada vez que se aproxima un «Mass Effect». No es una perturbación en la Fuerza, pero casi, porque no paramos de preguntarnos qué van a meter.

Cuando hablamos de un juego así, nos ponemos puntillosos, pero hay quien va más allá, para ver hasta la última de las costuras que llevan los trajes. En BioWare lo saben y han hecho un favor a la comunidad de cosplayers.

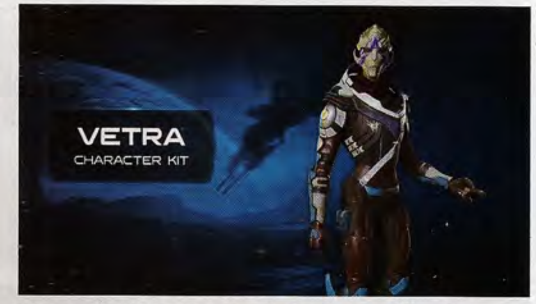
### Al servicio del Cosplay

Empecemos por Cora Harper, que parece ser experta en operaciones especiales y acompañará a Scott Ryder. Este es nuestro explorador espacial, ahora que hemos dicho adiós a Shepard. La galaxia Andrómeda será su campo de juego. Es más, el amor está en el aire, una vez más y no estarán solos en su misión.

Liam Costa puede ser quien se encargue de las calibraciones, a falta de Garrus. Tiene una base técnica, aunque esté más centrado en mantener el orden y se le dé bien el combate cercano. Pelessaria B'Sayle, por su parte, es una Asari. Sí, hasta ahora los tres personajes comentados eran humanos y Costa tiene acento de Londres en la versión original. Apodada Peebee, promete ir un poco a su bola, alejada de lo que nos es familiar.

Nos encantan los turianos y Vetra es una hembra con una estatura que destaca frente a los humanos. A los que volvemos con Sarah Ryder, hermana melliza de Scott.

**Si lo tuyo es el cosplay,** fíjate en toda la información que ha adelantado BioWare en su blog, con Scott Ryder a la cabeza.




**Garrus estaba demasiado centrado en calibrar las armas.** En Andrómeda veremos que tienen otras aficiones.

## DIARIO DE DESARROLLO

### SNIPER: GHOST WARRIOR 3



Los vídeos nos enseñan cómo es un juego, pero esta vez vemos algo más instructivo. Tácticas de tirador, calibración, posición y cómo usar drones.

■ *sgw3.com*

### PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE



Éxito brutal en financiación y rol del que nos gusta. Esto es lo que vemos en los vídeos que muestran su nueva tecnología de render y mucho más.

■ *fig.co/campaigns/deadfire*

### WARHAMMER: END TIMES: VERMINTIDE




A modo de DLC, toda la información del mundo de Vermintide está en su libro digital. Aprovecha a verlo, aunque no tengas el juego.

■ *vermintide.com*

### THIMBLEWEED PARK



Nos han prometido que lo tendremos en 2017 y será una aventura al estilo de Ron Gilbert. No te pierdas el vídeo de los payasos... Definen la coulrofobia.

■ *thimbleweedpark.com*

Lo malo de la saga Final Fantasy es que suelen olvidarse del PC por un tiempo. Lo bueno, que podemos celebrar su 30º aniversario y jugar online a «FF XIV» mejor que en consolas. En general, tenemos poco que envidiar a este lado de la pantalla.

# FINAL FANTASY XIV: STORMBLOOD

## Hasta con edición de coleccionista, si la encuentras

**Género:** Rol **Idioma:** Inglés **Estudio:** Square-Enix **Disponible:** 20 de junio **Precio:** 59,95 € **Web:** *finalfantasyxiv.xxx* **INTERÉS:**

Faltan todavía tres meses, pues está confirmado que hasta junio no llegará, pero conviene prepararse para esta nueva ampliación. «Final Fantasy XIV: Stormblood» será, quizá, la culminación de un trabajo que se ha alargado muchos años. Desde que el juego inicial salió a medio gas, desapareció y volvió renovado por completo, para coger fuelle poco a poco.

A lo mejor no eres muy fan de esta saga, pues su origen es más bien consolero, pero aprovechamos su trigésimo aniversario y nos unimos a él en PC. A falta de «FF XV» –de momento, sin fecha–, nos vendrá bien volver ahora y preparar esa subida hasta el nivel 70. Los cambios en el sistema de combate, las nuevas áreas que explorar, oficios y mucho más que tardaremos en exprimir a tope.







# DEUS EX: BREACH Y EXPERIENCIA VR

## Que siga la fiesta de los implantes

**Género:** Acción **Idioma:** Castellano **Estudio:** Eidos
**Disponible:** Ya disponible **Precio:** Gratis **Web:** *deusex.com*
**INTERÉS:**

El mes pasado lo vimos claro, Deus Ex: Mankind Divided nos quiere dar amor. «Breach» incluye misiones para RV compatibles con HTC Vive y Oculus Rift. Mientras que, a modo de demo, tenemos la tecnología que nos permite explorar Dubai, Golem City, el apartamento de Jensen o la oficina de Rucker en RV.



# HITMAN: PRIMERA TEMPORADA COMPLETA

## Por si no te van los episodios

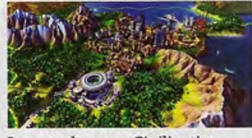
**Género:** Acción **Idioma:** Castellano **Estudio:** IO Interactive
**Disponible:** ya disponible **Precio:** 49,95 € **Web:** *hitman.com*
**INTERÉS:**

Las mecánicas que han hecho famoso a 47 siguen siendo válidas. Ahora acaba de salir el pack completo de la Temporada 1. Conviene echarle el guante ya, porque las misiones todo un espectáculo, con algo del pasado, para no romper con lo que ha sido «Hitman», pero con el gancho de las buenas series.



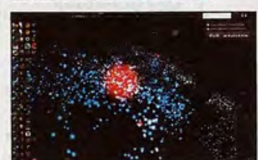
## MODS

### A LA ESPERA CON CIVILIZATION VI



Los mods para «Civilization VI» son mucho. Pero en Firaxis se han empeñado en hacer las cosas bien. Confirman que habrá un SDK oficial.
*civilization.com*

### EL MAPA DE EVE ONLINE



Contar con una comunidad a la altura de un juego como «EVE Online» da para maravillas como "zkillboard", un mapa interactivo del espacio.
*zkillboard.com*

### PORTALHOT



Jugar a «Portal» como si fuera «Superhot» es lo que promete este mod para el segundo. Muévete y prueba suerte.
*moddb.com/mods/portalhot*

### RESIDENT EVIL EN PRIMERA PERSONA



Estas cosas llevan tiempo, pero con «Resident Evil 7» en primera persona, nos apetece ver mods como éste.
*youtube.com/watch?v=IjX6RFbicvO*

### LIBERTY CITY EN GTA 5



Hay muchos mods de «GTA V», algunos con super héroes y sus villanos. Pero ver Liberty City siempre es un buen motivo para volver.
*gta5-mods.com*

Cuando no nos llega para el juego de moda, no hay nada malo en recurrir a los Free2Play. Los hay que nos recuerdan mucho a los de pago, sin ser copias o versiones descafeinadas, como nos pasa con «Paladins» y otros que apuntan a pagar menos, para empezar.

## ACTUALIZADOS

### BATTLE ISLANDS: COMMANDERS



**Hace muchos años que los «Battle Islands» nos vician.** Ahora se unen también jugadores de Xbox One y correcciones que descargar de Steam.
■ *bit.ly/BIConSTEAM*

### TERA EN STEAM



**La actualización 52 trajo una buena revisión para «TERA»**, que está en Steam listo para que pruebes.
■ *store.steampowered.com/app/212740*

### GIGANTIC ETERNAL DAWN



**Anunciado como una de las grandes apuestas de Microsoft en el E3 2015**, ya lo tenemos bastante maduro. No para de avanzar.
■ *gogigantic.com*

### ARCHEAGE



**Puede que «Archeage» requiera mucho trabajo para exprimirlo sin pagar**, pero no deja de ser una buena mezcla de razas, entornos y poderes.
■ *trionworlds.com/archeage*

### STAR CONFLICT



**Tras su 5º Aniversario**, en «Star Conflict» no paran de añadir opciones para crear eventos y hasta un modelo de negocio nuevo.
■ *star-conflict.com*

# PALADINS: CAMPEONES DEL REINO

## La gente de «SMITE» sabe lo que nos gusta

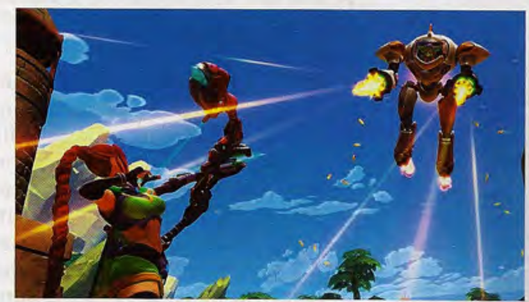
■ **Género:** Acción FPS ■ **Idioma:** Español / Voces en inglés ■ **Estudio/compañía:** Hi-Rez Studios ■ **Lanzamiento:** Acceso anticipado
■ **Web:** *store.steampowered.com/app/444090/* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Que en un juego haya skins con estilo «Team Fortress 2» y no se corten al promocionarlos así, ya dice mucho. Pero es solo parte del gamberrismo que se permiten en Hi-Rez Studios. Los responsables de «SMITE» tienen en «Paladins» todo un filón, porque han llegado con los tiempos bien medidos y ofrecen justo lo que pedimos muchos. Una opción Free2Play que recuerda a otro juego. Uno que tampoco nos sorprendería de pasarse a un modelo de negocio Freemium: «Overwatch».

### Una mezcla lista para explotar

Vamos a dejar de lado las similitudes con otros. Más allá del aspecto visual y que algunos personajes parecen familiares cercanos, la acción en «Paladins: Campeones del Reino» tiene las bases claras, con mazos de cartas que moldean a cada campeón. Estos nos permiten cambiar y mejorar conforme avanzamos en el juego. Las hay de varios niveles y no son las responsables de que lleguemos a gastar dinero de verdad. Esto lo haremos con los detalles cosméticos que justifican los micropagos.

Como ha pasado con «SMITE» los últimos años, en «Paladins» se suman personajes que añaden variedad. Llegan cada vez más, desde que el juego empezó con su acceso anticipado en Steam.



**¿Hasta qué punto ves algo de «Overwatch» en «Paladins»?** No hace falta que respondas todavía.



**Poder jugar sin pagar** es lo primero que te atrae de «Paladins». Aunque sus personajes también llaman a gritos.

## APÚNTATE A LA BETA

### F1 2017 EN BETA




Ante las críticas por llegar a medias, lo mejor es que le echemos horas a las betas. Sobre todo, con títulos como «F1 2017», que abre las puertas a quien quiera aportar su opinión y experiencia sobre el asfalto. ¿Te apuntas? En la web oficial tienes un formulario para entrar, donde solo te piden algunos datos y el motivo por el que quieres correr.
■ *blog.codemasters.com*

### LIFE IS FEUDAL



A veces nos negamos a amar una fantasía medieval sin dragones. Mal hecho, porque Los pilares de la Tierra están en ese grupo y el primer libro merece la pena. Aunque aquí, de lo que hablamos es de juegos. Con un «Life is feudal» que ya nos deja apuntarnos a su beta y ver cómo se las apañaban solo con alquimia y acero bien templado.
■ *lifeisfeudal.com*

Hasta los juegos que nacen en estos tiempos digitales llegan en formato físico. De otra forma, nos quedaríamos a medio camino entre la ilusión de apoyar un proyecto en Kickstarter y sentirlo nuestro. Así pasa con «Torment: Tides of Numenera».

# TORMENT: TIDES OF NUMENERA EDICIÓN COLECCIONISTA

## Para los auténticos amantes del rol clásico

**Disponible:** www.game.es **Precio:** 74,95 € **Web:** *torment.inxile-entertainment.com* **INTERÉS:**

Ya te hemos contado muchas cosas de «Tides of Numenera», el nuevo «Torment» que se ha apoderado de los fans de la saga. Con su lanzamiento, el 28 de febrero, termina la espera. Una tan larga como la lista de apoyos para su desarrollo. Porque si debemos agradecer algo es eso, que la financiación colectiva ha funcionado otra vez. ¿Cuál ha sido el fruto de todo esto, aparte del juego en sí?

Entre los que han apoyado el proyecto está la ya típica variedad de opciones. Cuanto más pagas, mejor "regalo" te llevas. Pero aquí nos vamos a centrar en la edición disponible en tiendas, sin haber arriesgado el dinero antes de saber si habría juego.

«Torment: Tides of Numenera» Edición coleccionista incluye el juego con una caja especial. Viene acompañado de la banda sonora en CD, sí, con formato físico. A esto se une una guía de viaje en papel, así como un libro de arte que demuestra el mimo con que han producido el juego. Pero lo que quizá llame más la atención es una figura que aún no sabemos si nos gusta. Quizá debamos exprimir a tope el juego, antes.

¿Qué más nos vamos a encontrar? Un talismán a modo de colgante, el mapa impreso y el código de descarga para una armadura que completa la edición. El buen rol, con presentaciones así, nos gusta más todavía.



## DE COMPRAS

### MASS EFFECT ANDROMEDA OMNI BLADE REPLICA



**Deja de calibrar cosas en la Normandy, porque es el momento de «Mass Effect Andromeda»,** que viene con accesorios como esta hoja multiusos en resina K, que se ajusta al brazo o la puedes poner sobre una peana. Cuesta 54,95€.

*game.es*

### FIGURA DE ADAM JENSEN



**El protagonista de «Deus Ex: Mankind Divided» tiene otra figura que llevarnos a casa.** Esta mide unos 20 cm y está en posición de ataque sobre un dron. Cuesta 69,95€ y está fabricada en PVC, con pintura a mano.

*xtralife.es*

### ARTE IMPRESO DE FALLOUT 4



**Todavía nos gusta ver el Yermo al amanecer o cuando se esconde el Sol.** Es uno de esos vicios que tenemos y que complementaremos con las láminas de Cook & Becker basadas en «Fallout 4». Eso, sí, el rondan los 100€ unidad.

*candb.com*

### STARCRAFT: EVOLUCIÓN




**Esta novela, basada en el mundo creado por Blizzard, lleva a la venta desde noviembre del año pasado.** Así que ya es hora de darle una oportunidad a su autor, Timothy Zahn, que se presenta en español y hasta con tapa dura.

*paninicomics.es*

## PARA TU COLECCIÓN

### THE ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND



El fuego de Morrowind volverá con «The Elder Scrolls Online», en uno de esos contenidos que algunos ya no esperaban. La apuesta de Bethesda por su modelo de MMO sigue en pie. Lo hará con versiones nuevas y actualizaciones para quien ya tenga sus personajes creados. Desde el 6 de junio, tendremos ediciones coleccionista en digital y físico. Esta última con un diario, estatuilla, mapa y caja a juego.

*elderscrollsonline.com*

## LECTURAS

### RECUERDOS DE COMMODORE (SPAIN)




Nos dejamos de guerras entre el PC y las consolas, por esta vez, porque vamos a hacer memoria con las pocas KB que llevaban los Commodore de los ochenta. Esa marca que lo fue todo y dejó de serlo. Mientras su comunidad demuestra aún, que estaba muy por encima de los avaros empresarios que acabaron con muchos sueños. En cuanto al libro de hoy, lo edita Dolmen y por 19,95€ nos da 200 páginas de amor verdadero, como en La princesa prometida, pero entre 8 y 16 bits.

*commodorespain.es*

**Eventos**: La Arena y Newskill Academy **Juego:** Varios **Fecha:** 2017 **Más detalles:** *ogseries.tv/la_arena y newskillgaming.com*

# APRENDER ESPORTS EN LA ARENA Y NEWSKILL




**Empezamos a escuchar "escuela de eSports". Hay títulos oficiales en países como Reino Unido y es una oportunidad para todos: jugadores, empresas, enseñanza, etc.**

Con la aceptación de los eSports como deporte, al mismo nivel que otras competiciones, se ha dado un gran paso en muchos países. La Asociación Española de Videojuegos tiene un proyecto en este sentido, pero que agrupa a instituciones y empresas. Es decir, que no solo se ven los deportes electrónicos como tales, sino que son algo más: una oportunidad para desarrollar el proyecto profesional de muchas personas de aquí a unos años.

Entidades como Dexerto, centradas en la enseñanza, tienen en marcha cursos en muchos países, incluida España. Están las gaming house de los equipos más potentes y sus patrocinadores. Pero hoy vamos a centrarnos en las facilidades que tiene cualquiera para entrenar, acceder a competiciones, conocer profesionales o probar el hardware más puntero en las mejores condiciones posibles.

### Facilidades para todos

Por un lado, el mes de enero vimos la inauguración de La Arena,



una zona situada en el Centro Comercial La Vaguada, de Madrid. En ésta, cualquiera dispone de equipos preparados para jugar, exhibiciones, talleres y clases magistrales que tendrán lugar a lo largo de 2017. Todo de forma gratuita y con el apoyo de marcas conocidas. Precisamente, una de estas empresas ha optado por otro camino, el de crear un club para sus clientes.

Asistimos también a la creación de Newskill Academy. El fabricante español de periféricos incluye una tarjeta con sus productos para dar acceso a torneos, eventos, descuentos para LAN parties y exclusividad en el lanzamiento de hardware. Aparte de esto, también han creado su propio equipo de eSports, donde sus clientes "VIP" tendrán opción de entrar.






## SALÓN DE LA FAMA

### WERUNTHISPLACE!




Este apartado dedicado a los más destacados en los eSports lo dedicamos a tres mujeres. Componentes del equipo WeRunThisPlace!, que se alzó con el campeonato Intel Challenge de Katowice en 2016. Tras el evento de Polonia en la pasada temporada, el equipo fue adquirido por Team Secret y ya están invitados a competir este año. Así que volveremos a ver a Vilga, Mimimicheater y ZAAz defendiendo su título. Las tres jugadoras son especialistas en «Counter Strike: Global Offensive», y vienen de países tan diferentes como Rusia, Dinamarca y Líbano, pero han conseguido crear un equipo que destaca por algo más que jugar bien y dominar en los eSports. Son todo un ejemplo para dejar claro que la guerra de sexos debe quedar fuera de cualquier deporte. Aunque sean electrónicos.



**Las ganadoras del Intel Challenge Katowice** en Marzo de 2016, antes de firmar por el equipo Team Secret.

## ESL CON 250.000$ PARA DOTA 2

La ESL ha trasladado su mayor evento de «DOTA 2» a Hamburgo, donde tendrá lugar la octava edición de su torneo. Se esperan 16.000 asistentes en el Barclaycard Arena de la ciudad alemana, con los ocho mejores equipos en plena faena. Como premio, la cifra llegará a los 250.000 dólares y la final será entre los días 28 y 29 de octubre. En la parte online, la experiencia anterior puede pasar de los 30 millones de espectadores únicos, ya conseguidos. Así que no es plan de perdérnoslo por lejos que estemos.




**Competiciones:** NBA 2K eLeague **Juego:** NBA 2K **Fecha:** 2018 **Más detalles:** *nba2k.com*

# LA NBA TAMBIÉN SERÁ ESPORT

**Con NBA 2K eLeague se promete una liga con la misma estructura que la oficial de ba-lon-ces-to que disfrutan en Estados Unidos y todo el mundo.**

El balón no va a parar de botar ni un segundo a partir de 2018, cuando empiece a funcionar en firme la NBA 2K eLeague. Parece que a FIFA le va a salir un buen competidor a la hora de llevarse seguidores, con un torneo que nace desde lo más alto. La colaboración de la mejor liga de baloncesto con Take Two Interactive Software promete ser todo un espectáculo.

Dentro de la cancha real veremos algo más que tiros desde el centro de la pista. Habrá jugadores de eSports con una estructura profesional y seria. Fuera, la potencia mediática de la NBA se pondrá al frente de un evento con apoyos de lo más importantes. Los patrocinadores parecen frotarse las manos con una oportunidad que tendrá los Golden State Warriors, Hornets, Trail Blazers y toda su artillería como base.



### Jugadores profesionales de «NBA 2K»

Los equipos de la NBA 2K eLeague estarán formados por cinco jugadores. Tendrán una temporada regular y un sistema de Playoffs con eliminatorias. Al terminar la temporada veremos una final que gozará de la atención mediática típica de cualquier deporte norteamericano. Así de firmes parecen mostrarse desde el lado de la organización.

A 30 años del mejor mate de la historia, con un Jordan que no olvidamos, puede que estemos ante otro gran acontecimiento. De momento, si quieres entrenar, te puede servir de guía la final del NBA 2K17 All-Star Tournament, con sus 250.000 dólares de premio.




## LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS




### LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
**Web:** *www.lvp.es*
**Retransmisiones:** *www.twitch.tv/lvpes*




### ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
**Web:** *play.eslgaming.com/spain*
**Retransmisiones:** *www.twitch.tv/esl_spain*

### SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
**Web:** *www.socialnat.com*
**Retransmisiones:** *www.twitch.tv/socialnat*

### OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
**Web:** *www.ogseriesuniversity.com*

## ÚLTIMA HORA



### SERVIDORES DE BATTLEFIELD 1

DICE y EA han puesto en marcha servidores de pruebas para «Battlefield 1», de manera que la comunidad podrá tener un entorno de testeo. Algo que vimos ya antes en la saga.
*battlefield.com*

### APP DE LA ESL

Aparte del PC, desde ESL se han abierto camino en móviles y tablets con Android e iOS. Una nueva app oficial permitirá acceder a los datos de las ligas de eSports, apuntarse a torneos y mucho más.
*Eslgaming.com*



### WORMS COMO ESPORT

La maestría con el bungie va a convertirse en eSport. Así se lo han propuesto en Team17, que ya han puesto en marcha todo el mecanismo necesario para que «Worms» sea un deporte electrónico.
*team17.com*

### LA LVP CON AEVI

Un nuevo miembro de los eSports, la Liga de Videojuegos Profesional, se ha unido a la Asociación Española de Videojuegos. Así se da un paso más para que la industria colabore con los eSports de forma activa.
*aevi.org.es*



### VALEERA EN HOTS

«Heroes of the Storm» ha celebrado el año del gallo, según el calendario chino, con su particular Festival Lunar. Pero también con el añadido de Valeera, una gladiadora que se suma a la lucha contra la Legión.
*battle.net/heroes*

# ENEMIGOS INTELIGENTES Y OTROS MITOS

**Muchas veces oímos críticas o alabanzas a la Inteligencia Artificial de un juego. Sin embargo, se trata de un término muy equívoco que la mayoría de las veces poco tiene que ver con la disciplina científica con la que comparte nombre.**

En los últimos meses han salido al mercado dos juegos que han generado infinidad de comentarios sobre lo correcto o incorrecto en su implementación de Inteligencia Artificial. Estamos hablando de «Civilization VI» y de «The Last Guardian». Dos juegos que no podrían ser más diferentes entre sí y que, sin embargo, han sufrido críticas poniendo en cuestión este supuesto elemento en común.

Pero, ¿es esto cierto? ¿Comparten estos dos juegos un elemento estructural tan importante como para ser la fuente de las principales críticas que se les han hecho?

En parte sí; siempre que entendamos la Inteligencia Artificial como algo tan amplio como los apartados de gráficos, sonido y música, elementos presentes en prácticamente la totalidad de los videojuegos.

El problema es que entonces cuesta definir de qué estamos realmente hablando cuando usamos el término Inteligencia Artificial, y por tanto también cuesta encontrar una praxis efectiva a la hora de desarrollar esa "oposición dinámica" a las acciones del jugador, a la que llamamos IA, en nuestro proyecto y diseño de acción.

## ¿Pero a qué llamamos Inteligencia Artificial?

Imaginemos un juego de cartas tradicional. Un solitario, como lo podemos encontrar en Windows. Ante este tipo de juegos el jugador se enfrenta a un problema (un puzle con información limitada) y su adversario es el cómo hayan sido barajadas las cartas (con algunas combinaciones tan difíciles que resultan imposibles y otras triviales). Muy poca gente hablaría de Inteligencia Artificial en estos términos.

Sin embargo, busquemos un juego de cartas más sencillo pero con una estructura de juego diferent, para observar cómo esta percepción puede cambiar. En el Blackjack, el jugador se enfrenta a la banca robando cartas y tratando de no pasar nunca de 21. La banca hace lo mismo, tratando de superar al jugador. En este caso, incluso con una implementación digital sencilla de este juego con la banca controlada por la máquina, habría una parte del público (que vamos a asumir que no conoce las reglas a priori) que aceptaría que en este juego existiera una Inteligencia






**«Black and White» implementó técnicas avanzadas de IA,** sin embargo es un caso aislado y la secuela fue mucho menos ambiciosa que el original.

Artificial que dicta el comportamiento de la banca, aunque sea de lo más sencilla.

El lector más avispado, o aquel que frecuenta los casinos, habrá observado un fallo en el anterior razonamiento: en el Blackjack, si bien el jugador es libre de levantar una carta o no, la banca no tiene esa libertad. Está obligada a levantar hasta alcanzar 17 puntos y a parar una vez los alcance, independientemente de la mano del jugador. Volviendo a nuestra implementación digital, una vez conocida esta mecánica de juego, aquellos observadores que asumieron la existencia de una Inteligencia Artificial ahora la negarían, pues la banca no hace más que seguir unas reglas sencillas sin tomar decisiones. La percepción o no de Inteligencia Artificial poco tiene que ver con las reglas del juego, sino con el conocimiento o ignorancia de estas por parte del jugador.

Por supuesto, es posible extrapolar esta dinámica a juegos mucho más complejos. En el fondo, un juego siempre va a ser una serie de reglas deterministas (código) que reacciona al "input" de un jugador. Sin embargo, una vez alcanzada cierta complejidad, y aún para aquellas personas que conocen el funcionamiento del código de un juego específico, vuelve a hablarse de Inteligencia Artificial. ¿Qué sucede?

Cuando las reglas de un juego empiezan a depender en gran parte de las acciones del jugador, es decir, cuando las reglas son reactivas y capaces de leer y analizar el estado del juego y responder apropiadamente a este análisis, empezamos a entrar en el terreno de la Inteligencia Artificial, según se entiende desde las ciencias de la computación.

## La IA como disciplina técnica y su aplicación en los juegos

Debemos recordar que los videojuegos no surgen de la nada tras el nacimiento del microchip. Los videojuegos tiene su origen estructural en los juegos tradicionales (como ajedrez, póker) y en los deportes. Como tales, los primeros videojuegos fueron inspirados por estos entretenimientos analógicos y, tan pronto como la tecnología lo hizo posible, empezaron a surgir adaptaciones de juegos de tablero que usaban el ordenador para sustituir a un humano en un juego originalmente ideado para dos o más jugadores.

Los manuales de Inteligencia Artificial para informáticos definen el sistema experto (la aplicación más general de la IA) como un sistema o algoritmo capaz de emular el proceso de decisión de un ser humano. Es decir, estos primeros juegos usaban técnicas de IA para generar oposición al jugador, simulando las decisiones de un adversario.

Este es un enfoque que aún hoy en día se emplea en juegos con un diseño central multijugador. «Civilization VI» es uno de estos juegos (pese a que la mayor parte de sus jugadores juegan en solitario, el diseño de todos los juegos de la saga es competitivo multijugador, con bandos similares, incluso simétricos). Sin embargo, salvo en esos casos donde suple una carencia del diseño original, la IA como disciplina de las ciencias de la computación usó los juegos desde la perspectiva de la investigación (las IA que vencen a grandes maestros al ajedrez), no como parte de un producto comercial o como elemento esencial de la experiencia de juego.

La mayor parte de los juegos contemporáneos están diseñados bien como experiencias multijugador (donde la IA no es necesaria), bien como experiencias asimétricas solitarias, donde la IA no tiene que simular el razonamiento de un humano al mismo nivel del jugador, sino ofrecer la ilusión de que el juego está

> **“La percepción o no de Inteligencia Artificial poco tiene que ver con las reglas del juego, sino con su conocimiento o ignorancia por el jugador”**

## AI WAR

«AI War», un juego indie de estrategia en tiempo real, emplea extensivamente un truco muy común para evitar simular a un oponente humano: está diseñado asimétricamente. Los jugadores juegan con unas reglas muy diferentes a las del ordenador, que posee muchas más unidades y un comportamiento predecible y manipulable por parte del jugador.

Así, un juego que contiene IA en su nombre, emplea realmente técnicas de diseño y progresión muy sencillas, pero disimuladas para crear la sensación de un enemigo omnipotente y omnisapiente.

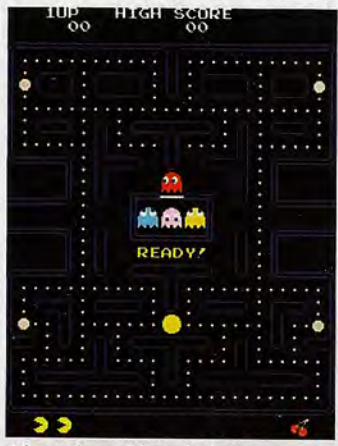
A su vez, el juego utiliza técnicas bastante avanzadas de IA, pero no para el comportamiento macro del enemigo (el comportamiento que se encuentra al mismo nivel del jugador) sino cuando gestiona el "pathfinding" y la adquisición de blancos de miles de unidades simultáneamente. Arcen Games, los desarrolladores, han escrito varios post describiendo estas técnicas en su blog, que puede resultar de interés para los lectores más técnicos.





reaccionando de forma lógica al jugador. Por lo tanto, y para encontrar una definición general, cuando hablamos de IA en juegos estamos hablando de ciertos elementos de diseño que simulan esa reacción y que pueden usar en mayor o menor parte técnicas de programación del campo de la IA. Cuando los monstruos del reciente reboot de «Doom»saltan a nuestro alrededor, están empleando técnicas propias del campo de la IA (específicamente, el "pathfinding") y reaccionando de manera limitada a las acciones del jugador. Pero el conjunto de reglas es a priori sencillo y fácilmente predecible. No mucho más complejo que el ejemplo del Blackjack, si se mira a alto nivel.

Cuando Jonathan Blow bromeaba en un tweet que haber implementado un algoritmo de "pathfinding" le colocaba cerca de la punta de lanza de la programación de IA en videojuegos, estaba hablando precisamente de esto. La IA (o lo que la gente llama IA) en videojuegos poco tiene que ver con las técnicas de IA usadas en la investigación seria de Inteligencia Artificial. Lo que el público llama IA en juegos (salvo en casos muy concretos como «Civilization VI», e incluso aquí cabría discusión) nada tiene que ver con la disciplina científica y técnica. Lo que la gente llama IA de forma general no es más que una estructura de diseño (la ilusión de oposición reactiva o inteligente) al que se le ha puesto un nombre conveniente.



**Aún en la prehistoria de los videojuegos.** «Pac-Man» limita la IA de los fantasmas para evitar hacer al juego imposible de ganar.

Tampoco pasa nada, y no hace falta ponerse a inventar nuevos términos. Al fin y al cabo, muchos juegos no lo son en sentido estricto, pero nadie va usando el término experiencia interactiva más allá del ámbito académico. Es, sin embargo, importante entender esta diferencia para poder diseñar una IA operativa y no confundirse a la hora de diseñar y tratar de aplicar técnicas de programación de IA para solucionar problemas que se pueden afrontar de forma más sencilla.

## La Inteligencia Artificial de cartón

Para entender esto, conviene alejarse del entorno digital. Antes hemos apuntado cómo los videojuegos son en parte una evolución de los juegos clásicos. Sin embargo, el auge de los videojuegos no ha destruido estos clásicos. Al contrario: al popularizarse el jugar como forma de ocio adulto gracias, en parte, a los videojuegos, los juegos clásicos, incluidos los de tablero, han experimentado un despertar y una continua evolución. Existe ahora (especialmente durante los últimos 5 años) una demanda de juegos de tablero que puedan ser jugados en solitario (que es como la mayor parte de sus jugadores juegan a videojuegos).


**A veces la IA no termina formando parte de un juego** pero se usa como herramienta en su desarrollo. «The Witness» usó "pathfinding" automático para comprobar que el jugador podía recorrer toda la isla.

Si pensamos un poco, resulta obvio que estos juegos de tablero en solitario tienen la misma necesidad de IA que los videojuegos para un jugador. Necesitan crear una experiencia en la que el jugador sienta que se está enfrentando a un sistema dinámico y reactivo. Sufren incluso una desventaja frente a los juegos digitales, y es que, por las necesidades del formato, las reglas, y por tanto el comportamiento de la IA debe ser comprendido en su totalidad por el jugador. El truco del Blackjack que explicamos arriba, fingir IA a base de ocultar reglas deterministas, no es factible (este truco se emplea en mayor o menor medida en la inmensa mayoría de juegos).

Las técnicas que se usan para generar esta sensación de oposición dinámica e inteligente son similares (e igualmente variadas) a las de sus versiones electrónicas. Muchos usan el azar como elemento fundamental de su estructura, pero existen elaborados intentos de generar IAs reactivas empleando diversas técnicas que tienen su pa-

> **“Lo que se llama IA no es más que una estructura de diseño (la ilusión de oposición reactiva o inteligente) a la que se ha puesto un nombre conveniente”**

### THE LAST GUARDIAN

Uno puede tanto amar como odiar la implementación de Trico, el perro-pájaro coprotagonista de «The Last Guardian», que realizó el equipo de de desarrollo. Si bien el juego emplea ciertas técnicas de aprendizaje y lógica borrosa que pertenecen al campo de la IA, la mayor parte de su comportamiento es una serie de estados predefinidos con transiciones fluidas e impredecibles entre ellos.

La impredecibilidad es importante y para nada casual. Aunque a más de uno esta falta de fiabilidad le exaspera, es uno de los principales motivos por los que la bestia parece más viva que otros personajes de videojuegos. Lo que en apariencia es un fallo (la tardanza en reaccionar o su incapacidad de entender nuestras órdenes) se convierte en una virtud, pues los animales a los que esta IA quiere imitar son igualmente difíciles de predecir y manejar. Aquí, de nuevo, la solución pasa por una decisión de diseño apoyada por una tecnología relativamente sencilla (en cuanto a comportamiento macroscópico. El movimiento físico de Trico es de una gran complejidad técnica).



## STARCRAFT II

Jugar una partida contra un bot a «StarCraft II» es uno de los casos donde realmente encontramos un caso aplicado de IA desde el punto de vista de la programación. Sin embargo, pese a que existen bots capaces de vencer a la gran mayoría de jugadores (incluidos profesionales de nivel medio), carecen de interés real para los jugadores y son más bien ejercicios de implementación e investigación de técnicas de IA.

Los procesos heurísticos (de búsqueda de soluciones) de una IA y de un humano son muy diferentes. Mientras que el humano es capaz de usar la abstracción para encontrar soluciones óptimas, las implementaciones de IA más eficientes, en el fondo siempre se nutren de la capacidad de un ordenador de evaluar muchas más posibilidades por segundo que un ser humano. Jugar contra ellas es una experiencia muy diferente que hacerlo contra un contrincante humano. Además, el jugador medio siempre perdería, lo que no es muy divertido (hablamos de productos de entretenimiento).



ralelismo en videojuegos, como IA "bakeada" en mapas (el diseño de nivel contiene información de cómo tiene que comportarse un enemigo en una posición en concreto. No es el enemigo el que elige), decisiones discretas basadas en sampleo limitado del estado del juego o asimetría entre jugador y enemigo, entre muchas otras. Es interesante destacar aquí la obra de John Butterfield, quien, con más de una decena de juegos de tablero en solitario, es tal vez el desarrollador analógico puntero en Inteligencia Artificial para juegos.

### Conclusión

En los juegos, llamamos Inteligencia Artificial al comportamiento dinámico y reactivo de distintos elementos del juego. Pero esto a lo que llamamos IA poco tiene que ver con la disciplina técnica del mismo nombre. En los juegos, la Inteligencia Artificial es la percepción de que el juego está reaccionando a las acciones del jugador y a su mismo nivel de abstracción. Esta sensación puede obtenerse por muchos medios, que a veces incluyen técnicas de IA clásica, pero más frecuentemente son técnicas de diseño de juegos acompañadas de ofuscación y el ilusionismo. La Inteligencia Artificial aplicada a juegos es un problema de diseño, que puede requerir más o menos ayuda por parte del equipo de ingeniería según las necesidades del sistema, pero que jamás puede afrontarse como un problema puramente técnico. **J.R.F.**

### EL EXPERTO






**JUAN RAIGADA FERNÁNDEZ**

- **Diseñador de videojuegos independientes y profesor de Técnicas de Implementación de Videojuegos y de Inteligencia Artificial** en el departamento de diseño de U-tad.
- Durante años **trabajó en la industria audiovisual de NYC** en diversas funciones de rodaje, producción y post-postproducción, llegando a ser **ayudante de dirección y director de segunda unidad en el largometraje "Aquí y Allá"** (Premio de la Crítica en Cannes 2013). Al volver a España gravitó desde el audiovisual a los videojuegos, fundando en el 2014 el estudio indie aheartfulogames donde **desarrolló el videojuego «Heart&Slash» (2016) en funciones de diseñador, programador y director creativo.**
- Actualmente compagina su actividad docente con el desarrollo de un **nuevo proyecto de videojuego para aheartfulofgames** y tareas de consultoría de diseño de videojuegos para varios proyectos.



**«Los Sims» pertenece a un género de juegos que se basan exclusivamente en IA,** o comportamiento de NPCs. No se trata de IA innovadora técnicamente, pero sí muy compleja en cuanto al número de acciones posibles.



**«The Division» no sólo emplea IA para los NPCs**. El sistema de búsqueda de cobertura automática emplea el mismo "pathfinding" que los NPCs, pero lo aplica al avatar del jugador.

# EN PORTADA
# DUNGEON KEEPER
## ¡Déjate atrapar por el lado divertido del Mal!

Hace 20 años la originalidad lo era todo –o casi– en el desarrollo de juegos. Y pocos estudios había más originales en sus proyectos y diseños que Bullfrog. El legendario hogar del no menos mítico Peter Molyneux, sirvió de cuna al género del God Game, una obsesión en la carrera del creador británico, pero en «Dungeon Keeper» le daba un giro de lo más interesante y sorprendente, convirtiéndonos en el malo de la historia. Es una idea que luego se ha copiado en distintos títulos, pero pocos eran tan divertidos como «Dungeon Keeper».

Éramos el malvado señor de una oscura mazmorra que debíamos hacer crecer excavando, encontrando oro y recursos, y atrayendo monstruos y criaturas malvadas que servían para crear un ejército que detuviera a los héroes que intentaban entrar para acabar con nosotros.

### La mano del mal

Como buen producto de Bullfrog hasta el diseño del interfaz era rompedor. Una mano lo controlaba todo, desde las herramientas hasta las criaturas, e incluso podíamos maltratar a nuestros acólitos para que trabajasen más duro. Las risas, la estrategia y el rol se dieron cita en la preview de un juego que ocupó la portada de Micromanía hace ya 20 años...




**Acumula tesoros, pon trampas... ¡Mata al héroe!** El lado perverso del rol se convertí en protagonista.




**¡La mano que todo lo puede!** Una idea rompedora más en el diseño de interfaz. La mano del "Dungeon Keeper" controlaba a nuestros acólitos y herramientas.




**MICROMANÍA 20, TERCERA ÉPOCA**
Bullfrog se sacó de la manga hace 20 años un juego sorprendente y divertidísimo que nos proponía dejar a un lado el típico papel de héroe para convertirnos en la mismísima encarnación del Mal. «Dungeon Keeper» era rompedor y único.



### EL PERSONAJE
### PETER MOLYNEUX

Peter Molyneux es, 30 años después de su primer juego, uno de los nombres más legendarios de la industria. Amado y denostado por igual, sus ideas le llevaron a crear el God Game, con nombres como «Populous» o «Black & White» en su CV. Tras dejar Bullfrog y Lionhead –su segundo estudio, con el que levantó la saga «Fable»–, fundó 22 Cans, que actualmente se centra en proyectos de iOS y Android, como «The Trail».

# DESTACADO
# BLADE

## ¡La revolución del soft español tenía un nombre!




Parece mentira cómo pasa el tiempo, pero hace ya 20 años que descubrimos uno de los títulos más legendarios del software español en las páginas de Micromanía. «Blade», primer proyecto de Rebel Act, estudio fundado al amparo de la desaparecida FriendWare, fue un título ambicioso y revolucionario como pocos en la historia del software español. Algo que, desafortunadamente, y unido a la inexperiencia de estudio y productora, conllevó un accidentado desarrollo que se alargó más de lo deseado y provocó, a la larga, la caída de estudio y compañía. Lo que no quita, ni de lejos, que siga siendo un auténtico juegazo, inmersivo, divertido y sensacional en casi todo. Muchas de sus soluciones de diseño y jugabilidad fueron profusamente copiadas después por otros títulos.




## ALIEN TRILOGY

No hay nada más terrorífico que un Alien surgiendo de la oscuridad. El mítico xenomorfo ha tenido muchas apariciones en los videojuegos a lo largo de su historia, pero pocos provocaron tanta expectación como el «Alien Trilogy» de Acclaim. Se presumía como la adaptación más fiel al espíritu de acción de la película "Aliens" y llegaba para poner a prueba las posibilidades de Sega Saturn. En las páginas del número 20 de Micromanía nos pudimos asomar, con una preview, a lo que nos iba a ofrecer.




## MICROMANÍA 20 TERCERA ÉPOCA

**Parece que no ha pasado el tiempo, al menos para algunos conceptos tecnológicos. ¿Te imaginas unas gafas de RV hace 20 años? ¡Pues había!**




### 3SKULLS OF THE TOLTECS

¿Que no se hacían en España buenas aventuras hace 20 años? Aquí estaban los chicos de Revistronic para desmentirlo con su divertido «3 Skulls of the Toltecs».




### FORMULA ONE GRAND PRIX 2

Seguro que aquellos que tienen a Geoff Crammond en un altar -y con razón- soltarán una lagrimita nostálgica a su obra magna. ¡«Formula One Grand Prix 2» era brutal!

### GAFAS DE VISIÓN ESTÉREO SIMULEYES VR




Sí, es un anuncio que sirve para demostrar que hace ya 20 años la Realidad Virtual estaba tan de moda -o más- que ahora. La tecnología visual se ha depurado, pero en esencia el concepto es prácticamente el mismo que antes.




### SILENT HUNTER

Los aficionados a la simulación de guerra tienen en la saga «Silent Hunter» uno de sus nombres legendarios. Y aquí fue donde vimos el primer título de la saga.

# EN PORTADA SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

## Las dos caras de Sam Fisher

El irreconocible Sam Fisher que nos miraba desde la imagen de la portada del número 139 de Micromanía, era el preludio de una de las mayores exclsuivas del verano de 2006. «Double Agent» iba a dar un giro considerable al universo de la saga «Splinter Cell», con una mayor humanización del personaje, en cuya piel nos metíamos para, entre otras cosas, vernos obligados a tomar decisiones críticas en cada una de las misiones, lo que afectaba al desarrollo de la trama. Así, «Double Agent» nos llevaba a un punto de inflexión en que debíamos decidir si, infiltrado en el grupo terrorista del EJB saboteábamos sus planes o, por el contrario, acabábamos traicionando a la ASN. El juego doble de Sam Fisher empezaba con este reportaje que abría el número 139 de Micromanía.

### Un Sam más hábil

Como era de esperar, «Double Agent» aumentaba las habilidades de Sam Fisher, que ahora también podía nadar, saltar en paracaídas y romper el hielo por debajo del agua para coger por sorpresa a los enemigos y acabar con ellos. Otra novedad eran las misiones a pena luz del día y, como detalle curioso –que fue también imagen del juego–, Sam podía usar gafas de sol para darle un toque más realista a algunas misiones diurnas, como Kinshasa. Quedaban todavía varios meses para disfrutar del juego, pero ya apuntaba maneras...



**¡Agente infiltrado!** Sam Fisher se infiltraba en la red terrorista del EJB para intentar sabotear sus planes.




**MICROMANÍA 139, TERCERA ÉPOCA**

El verano de 2006 se ponía calentito con la vuelta de Sam Fisher, que descubríamos en exclusiva en el número 139. «Double Agent» nos ponía en la piel de un Sam sometido a múltiples presiones por la decisión de traicionar o no a los suyos.



**La clave era el Mercurio rojo.** Las bombas nucleares fabricadas con él podían trastocar el equilibrio de poderes mundial. Y Sam debía evitarlo... o no.

### EL PERSONAJE SAM FISHER



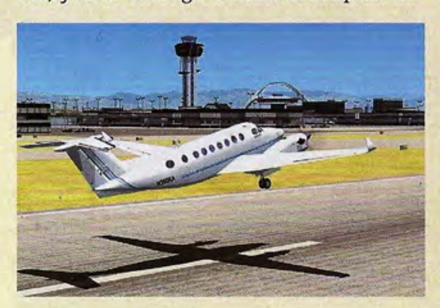
Llevamos sin una aventura de Sam Fisher desde 2013, pero es uno de los personajes más carismáticos del catálogo de Ubisoft. El espía por antonomasia –con permiso de Solid Snake– vivía sus aventuras en la saga «Splinter Cell», ambientada en el universo de Tom Clancy. De sus primeras y asépticas misiones pasó a vivir otras en un tono más personal. La oscuridad era su medio. ¿Saldrá de ella de nuevo?

# DESTACADO
# FLIGHT SIMULATOR X

## ¡Volando voy, volando vengo!



Seguro que te lo estás preguntando. Y sí, la respuesta es afirmativa. Ya ha pasado una década del lanzamiento de «Flight Simulator X» y ahí sigue, siendo la referencia de los simuladores de vuelo tras distintas ampliaciones y mejoras. Hay que reconocer que la trayectoria de la saga creada por Microsoft siempre se ha destacado por su asombroso realismo, y esta entrega ofrecía múltiples novedades en aeronaves, efectos visuales y, como estrella, una "campaña" basadas en 50 misiones de habilidad. Más de 24000 aeropuertos, opciones online para interactuar con otros pilotos y mucho más lo convertirían en el simulador por antonomasia en PC, que se ha ido ampliando con el paso del tiempo. «Flight Simulator X», tras estos diez años, sigue siendo considerado el número uno.





## JUEGOS DE ACCIÓN BÉLICA

Los juegos de acción bélica estaban en su apogeo hace una década... Bueno, casi como ahora, en realidad. Pero el género tenía muchos más representantes entonces. Eso nos llevó a preparar un reportaje en el que a títulos como «Call of Duty 2» o «Battlefield 2» se unía el que sería último juego de la saga «Commandos»: «Strike Force», que se pasaba al universo 3D.







## MICROMANÍA 139 TERCERA ÉPOCA

**Hace 10 años una nueva revolución tecnológica estaba en marcha, y se veía tanto en el hardware como en el diseño de muchos juegos.**




### BAD DAY L.A.

El apoyo de American McGee daba forma a la producción de «Bad Day L.A.», un juego de acción diferente y de lo más irreverente. Puro surrealismo.




### HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

«Half-Life 2» continuaba su apasionante historia en el «Episode One». Más acción y más alienígenas llenaron de diversión un buen montón de horas frente al PC.




### TECNOMANÍAS

Hace 10 años destácabamos en la sección de hardware una curiosa tarjeta que acabaría siendo vital, integrada su tecnología en las gráficas modernas: La PhysX.




### TITAN QUEST

Uno de los mejores juegos de estilo «Diablo» lanzado hace ya 10 años sigue siendo un desafío de aúpa. Aquí te ofrecíamos una completa guía para derrotar a los dioses.

Los aniversarios siguen marcando el ritmo de la actualidad retro. Aunque también encontramos, ahora que ciertas sagas míticas vuelven, cómo podría haber sido todo de distinto en sus orígenes...

## CLÁSICOS DE VUELTA

### LOST EDEN



**Un paraíso común para humanos y dinosaurios.** Lo imposible se hacía realidad con el clásico de Cryo. «Lost Eden» aparecía hace más de 20 años en PC, y hace sólo unas semanas en GOG, para despertar la nostalgia.
■ *www.gog.com/game/lost_eden*

### PIZZA TYCOON



**Si te va más la estrategia con un toque de originalidad,** no pierdas de vista «Pizza Tycoon», mezcla de simulador de cocina, negocio y mánager, que ahora puedes conseguir de nuevo -unos veinte años después- por poco más de 10 euros.
■ *www.gog.com/game/pizza_tycoon*

### TRON 2.0



**Vale, la peli tampoco fue para tanto, pero unos años antes «Tron 2.0»** se convirtió en un juegazo de acción alucinante por su diseño artístico y jugabilidad. Ahora podemos volver a jugarlo.
■ *www.gog.com/game/tron_20*

# 20 ANIVERSARIO FINAL FANTASY VII

## Juégalo otra vez, mientras esperamos el "remake"

■ **Género:** Rol/Aventura ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio/compañía:** Square ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Precio:** 12.99 € ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/39140* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Un nuevo aniversario llega a estas páginas. ¡Pero qué aniversario! 20 años han pasado desde que el 31 de enero de 1997 Square lanzase «Final Fantasy VII» y nada volviese a ser igual. Desde entonces, muchos juegos han salido imitando las mecánicas de tan mítico título, incluso la propia saga ha evolucionado, perosigue siendo una maravilla. Lo puedes conseguir en Steam o la tienda online de Square. *store.eu.square-enix.com/eu/es/product/307118/final-fantasy-vii-pc-download*




**Las aventuras de Cloud y sus compañeros** tienen ya 20 años, pero «Final Fantasy VII» sigue siendo uno de los mejores JRPG que se han creado jamás. ¡Juégalo otra vez!












## RETROBLOX



### UNA CONSOLA RETRO A MEDIDA

Imagina que pudieras disfrutar de tus juegos antiguos, de múltiples máquinas, usando un único hardware. ¿Cómo es posible? La solución está en RetroBlox, un proyecto que quiere desarrollar un sistema modular de modo que, ensamblando distintas partes de un hardware, podamos acceder a cartuchos, disco ópticos, etc. de consolas como NES, MegaDrive, PlayStation, PC Engine, SNES... La idea mola, pero hay pocos datos concretos en la web oficial.
■ *retroblox.com*



# RESIDENT EVIL EN PRIMERA PERSONA

## ¿Cómo habría sido empezar en primera persona?

■ **Género:** Acción/Survival Horror ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Rod Lima
■ **Puedes verlo en:** *youtu.be/IjX6RFbicvO* **INTERÉS:**

Con «Resident Evil VII» recién salido del horno y su radical cambio a la accion en primera persona... ¿imaginas que la saga hubiera empezado ya así? De hecho, esa era la idea original de Capcom, pero se cambió a mitad de desarrollo. Ahora, un fan de la saga, Rod Lima, ha creado un mod –que no se lanzará al público– reimaginando en primera persona el remake de 2002 lanzado para GameCube. El resultado está en Youtube y es... impactante al máximo.
***https://youtu.be/IjX6RFbicvO***



**Sí, así podríamos haber jugado a «Resident Evil» hace 20 años.** Un mod creado por un fan nos muestra cómo podría haber quedado el juego original.





# ADIOS A NAKAMURA

## Se va una figura clave de la historia del videojuego



Si no reconoces su nombre detrás del desarrollo de ningún juego, no te extrañes. Masaya Nakamura es a veces confundido con el creador de «Pac-Man» –Toru Iwatani–, aunque en realidad era gerente y fundador de Namco, y se encargó de contratar a Iwatani, entre otros, para producir y lanzar muchos otros clásicos, como «Pole Position» o «Pac.Mania». Fue una figura clave de la industria y de la Historia del videojuego y, como tal, reconocido por el gobierno japonés con la Orden del Sol Naciente, rayos de oro con roseta. El 22 de enero nos dejó, a los 91 años.

## LA WEB DEL MES

### RETRO MAQUINITAS



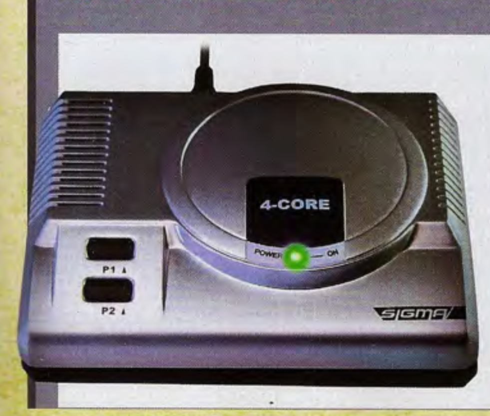

**La historia del hardware de videojuegos** cobra vida en esta completa web, que recoge máquinas de todo tipo en sus secciones: Game & Watch, consolas de 8 y 16 bit, micros de 8 y 16 bit, las generaciones de 32 bit... Un estupendo compendio de "retromaquinitas" -el nombre es perfecto- en la que seguro que encuentras aquella primera consola o micro que pudiste disfrutar hace décadas. Más de 40 años de historia del videojuego a un solo clic de ratón, para disfrutar rememorando los primeros pasos en tu afición favorita.
■ ***www.retromaquinitas.com***



**La actualidad retro también está presente en la cuenta de Twitter** asociada a la web. Si tienes interés en seguirla, únicamente tienes que apuntarte a @RetroMaquinitas



## RETROENGINE SIGMA




### RETRO TOTAL POR 50 $

Doyodo arrasó en su campaña de financiación en IndieGogo para desarrollar RetroEngine Sigma. La miniconsola retro ofrece resolución 4K –también de vídeo– y 15 juegos clásicos incluidos por defecto. Podrá ejecutar juegos de formatos como SuperNintendo, Sega Genesis o Atari 2600. En total, hasta 27 máquinas diferentes. Tendrá WiFi, puerto para microSD... Vamos, que apunta a ser una joyita para el fan del retro.
■ ***https://igg.me/at/retroengine/x***










# ¡KABY LAKE YA ESTÁ AQUÍ!

## Descubre las mejores placas base

**La Séptima Generación de procesadores Intel, Kaby Lake, ya está en las tiendas. Llega acompañada de una nueva gama de placas base diseñada para extraer toda su potencia. Te mostramos las mejores y te descubrimos las claves de la tecnología.**

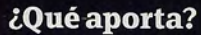
Aunque se presentaron el pasado mes de agosto, no ha sido hasta este año cuando las nuevas CPU de Intel han comenzado a llegar los PC de sobremesa.

Desde el punto de vista tecnológico los procesadores Kaby Lake quizá supongan una pequeña decepción para los gamers, pues mantienen la misma arquitectura que Sky Lake y no presentan novedades destacables. Son entre un 15 y un 25% más rápidos, pues se ha mejorado la tecnología de fabricación de 14 nm+ y aumentado la velocidad de reloj. La única ventaja es que los Kaby Lake pueden funcionar en algunas placas Sky Lake con una actualización de firmware. ¡Consulta con el fabricante antes de cambiar de placa!

La novedad está en lo que Intel llama "Internet Inmersiva", es decir, Realidad Virtual, resolución 4K, vídeos de 360 grados y sensores biométricos.

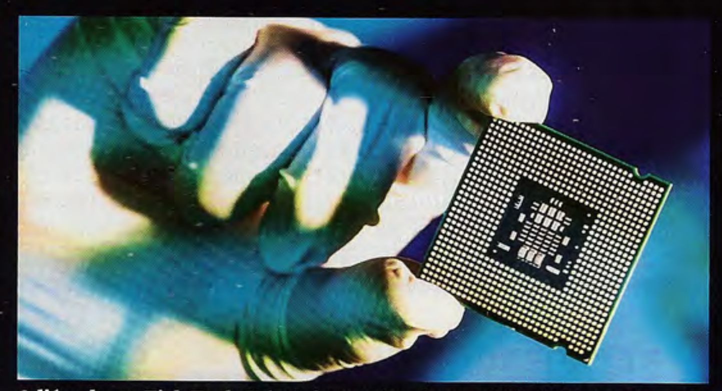
Los procesadores Kaby Lake pueden decodificar vídeo 4K sin necesidad de tarjeta gráfica. De hecho, el streaming de Netflix a 4K y el Blu-ray 4K sólo funcionarán en PC equipados con procesador Kaby Lake y Windows 10. No es tanto la potencia de proceso como las medidas antipiratería que incorporan los Kaby Lake.

**La Séptima Generación de procesadores Intel Core**, apodada Kaby Lake, apuesta por la Internet Inmersiva: vídeo 4K y realidad virtual.



### ¿Qué aporta?

Como hemos comentado, Kaby Lake es sólo una optimización de Sky Lake, con añadidos multimedia. La nueva generación emplea la tecnología de fabricación que Intel llama 14nm+, mejorando el rendimiento de los transistores un 12%. Ha aumentado entre un 15 y un 25% la velocidad de reloj, manteniendo la misma arquitectura y precio que la generación anterior. La memoria caché, los núcleos o el controlador de memoria son iguales que en Skylake.



**Adiós a la era Tick-Tock.** Kaby Lake mantiene la tecnología de fabricación en los 14 nm, aunque consigue aumentar el rendimiento de los transistores un 12%.

El 30% de los transistores del chip están destinados a tareas como editar o decodificar vídeo 4K con los codecs VP9 y HVEC de 10-bit, o gestionar las imágenes de la realidad virtual a través de la nueva GPU integrada Intel HD Graphics 630. Para estas tareas la CPU puede apoyar a la tarjeta gráfica e incluso sustituirla, mejorando el rendimiento hasta un 60% respecto a la generación an-



**Kaby Lake es compatible con el conector LGA1151 y con el chipset Z170 de Sky Lake,** así que funciona sin problemas en placas de Sexta Generación, si actualizas su firmware.

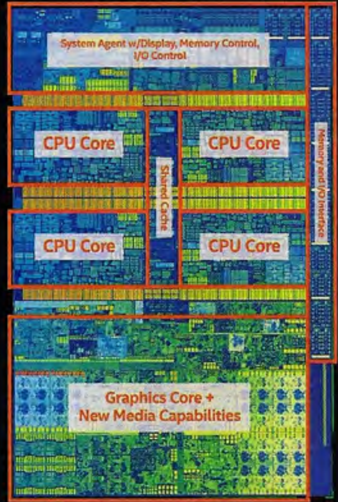
terior. Kaby Lake además incorpora sistemas adicionales de encriptación y soporte de codecs con DRM a través de HDCP 2.2, con el apoyo de la industria.

También integra de forma nativa la generación 2 de USB Tipo C, que dobla la velocidad de transferencia hasta los 10 Gbps. En Sky Lake se puede usar, pero con un adaptador de hardware.

## La gama Kaby Lake

Ya hay disponibles más de 40 procesadores Kaby Lake, aunque vamos a centrarnos en los destinados a los PC de sobremesa y portátiles. Se distinguen por la letra al final del nombre:

- **Serie Y:** procesadores de bajo consumo que no necesitan ventiladores.
- **Serie U:** portátiles ultraligeros, convertibles y miniPC.
- **Serie H:** portátiles de entrada.
- **Serie S:** PCs de sobremesa para usuarios estándar y oficina, All-in-One y barebones.
- **Serie K:** procesadores overclockeables (unlocked) para gamers y usuarios multimedia (edición de vídeo, gráficos 3D, etc).




**El 30% de los transistores del procesador** están dedicados al núcleo gráfico y el motor multimedia.

## Procesadores gamer

En total tenemos 16 modelos destinados a sobremesa y portátiles -puedes verlos en la tabla adjunta-. Se agrupan en las tres familias tradicionales. Procesadores i3 de entrada y dos "cores" para tareas básicas, los i5 de gama media con 4 "cores" y 4 hilos que también sirven para jugar, y los i7 de 4 "cores" y 8 hilos con la máxima potencia. Los consumos varían entre los 35W de las CPU más básicas y los 91W de los i7 más potentes.

Los que más interesan a los gamers son los terminados en K, que no sólo son los más potentes para jugar, sino que además son overclockeables. Hay tres modelos.

El i3-7350K es el primer i3 "unlocked". Tiene dos núcleos con Hyper-Threading (4 hilos) con 4 MB de memoria caché L3 y una sorprendente potencia base de 4.2 GHz, aunque sin Turbo Boost. Cuesta unos 200€.

El más equilibrado es el i5-7600K. Cuatro núcleos con cuatro hilos (sin Hyper-Threading) a 3.8 GHz y 4.2 GHz en modo Turbo Boost, y 6 MB de caché L3. Su precio es de 259€.

El tope de la gama es el i7-7700K con cuatro "cores" y 8 hilos (Hyper-Threading) a 4.2 GHz (4.5 GHz en modo Turbo) y 8 MB de caché. Cuesta 379€. Destaca por su excelente capacidad de overcloking. Expertos en refrigeración han conseguido llegar hasta 7 GHz y mantenerlo estable un tiempo.

## LA GAMA KABY LAKE

En esta tabla hemos recopilado los procesadores de Séptima Generación de Intel destinados a ordenadores de sobremesa y portátiles. Desde los modelos i3 con un bajo consumo, de sólo 35W, a los potentes i7 overclockeables a 4.5 GHz y un TDP de 91W.

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S-SERIES | | | | | | | | | | |
| i7-7700K | 4/8 | 4.2 | 4.5 | ✓ | HD 630 | 1150 | 8M | 2400/ 1600 | 91W | - |
| i5-7600K | 4/4 | 3.8 | 4.2 | ✓ | HD 630 | 1150 | 6M | 2400/ 1600 | 91W | - |
| i7-7700 | 4/8 | 3.6 | 4.2 | - | HD 630 | 1150 | 8M | 2400/ 1600 | 65W | ✓ |
| i5-7600 | 4/4 | 3.5 | 4.1 | - | HD 630 | 1150 | 6M | 2400/ 1600 | 65W | ✓ |
| i5-7500 | 4/4 | 3.4 | 3.8 | | HD 630 | 1100 | 6M | 2400/ 1600 | 65W | ✓ |
| i7-7700T | 4/8 | 2.9 | 3.8 | - | HD 630 | 1150 | 9M | 2400/ 1600 | 35W | ✓ |
| i5-7600T | 4/4 | 2.8 | 3.7 | - | HD 630 | 1100 | 6M | 2400/ 1600 | 35W | ✓ |
| i5-7500T | 4/4 | 2.7 | 3.3 | - | HD 630 | 1100 | 6M | 2400/ 1600 | 35W | ✓ |
| i5-7400 | 4/4 | 3.0 | 3.5 | | HD 630 | 1000 | 6M | 2400/ 1600 | 65W | - |
| i5-7400T | 4/4 | 2.4 | 3.0 | - | HD 630 | 1000 | 6M | 2400/ 1600 | 35W | - |
| i3-7350K | 2/4 | 4.2 | N/A | ✓ | HD 630 | 1150 | 4M | 2400/ 1600 | 60W | - |
| i3-7320 | 2/4 | 4.1 | N/A | - | HD 630 | 1150 | 4M | 2400/ 1600 | 51W | - |
| i3-7300 | 2/4 | 4.0 | N/A | - | HD 630 | 1150 | 4M | 2400/ 1600 | 51W | - |
| i3-7100 | 2/4 | 3.9 | N/A | - | HD 630 | 1100 | 3M | 2400/ 1600 | 51W | - |
| i3-7300T | 2/4 | 3.5 | N/A | - | HD 630 | 1100 | 4M | 2400/ 1600 | 35W | - |
| i3-7100T | 2/4 | 3.4 | N/A | - | HD 630 | 1100 | 3M | 2400/ 1600 | 35W | - |

## Las placas

Las CPU Kaby Lake aceptan memoria RAM DDR4 a 2400 MHz y DDR3L a 1600 MHz. Utilizan el nuevo chipset Z270 pero con el mismo conector a la placa que Sky Lake, el LGA 1151, y también son compatibles con el chipset Z170. Si tienes una placa LGA 1151 con Z170 comprueba si existe un actualización de firmware para hacerla compatible con Kaby Lake.

El nuevo chipset Z270 aporta una mejor gestión del ancho de banda de las conexiones PCIe, al añadir más líneas PCIe (24), mayor capacidad de overclocking, y soporte de la memoria de almacenamiento Intel Optane, que supuestamente es hasta mil veces más rápida que los discos SSD, pero no estará en el mercado hasta finales de año.

También están disponibles los chipsets H270 y B250, destinados a las placas de gama media y baja, respectivamente.

Las placas base Kaby Lake soportan hasta seis discos SATA 3.0, 14 puertos USB 2.0 y 3.0, tres tarjetas PICe 3.0, y tres monitores con la GPU integrada.

Los principales fabricantes (MSI, Asus, Gigabyte, Asrock) ya han lanzado nuevas placas para acompañar el lanzamiento de Kaby Lake. Vamos a comprobar lo que ofrecen y cuánto cuestan. ¡Pasa la página! **J.A.P.**




**El nuevo i7-7700K** es el nuevo tope de gama de Kaby lake.

## ¿QUÉ ES ESO DE COFFE LAKE?

Kaby Lake se estrenó en sobremesa el pasado mes de enero, pero las primeras filtraciones de los nuevos procesadores AMD Ryzen, asustan. Parece que ofrecerán un rendimiento superior a Kaby Lake, así que no es extraño que Intel esté interesada en adelantar el estreno de la Octava Generacion, Coffee Lake. La propia Intel tuiteó esta infografía en donde anuncia que el sucesor de Kaby Lake se presentará a final de año y será un 15% más rápido. Seguirá utilizando la arquitectura de fabricación de 14 nm, pero los rumores apuntan a que estrenarán CPUs de 6 núcleos.

6ª GENERACIÓN




15% BETTER PERFORMANCE on SysMark

7ª GENERACIÓN




15% BETTER PERFORMANCE on SysMark

8ª GENERACIÓN



# PLACAS BASE KABY LAKE

Algunas marcas haN lanzado más de 30 modelos de placas base, con pequeñas variaciones, así que no es fácil elegir. Aquí hemos seleccionado algunas de las más representativas, en todas las gamas de precios.

## GIGABYTE AORUS GA Z270X GAMING 9

Parece una locura gastarse 599€, pero si quieres un PC a la última, la placa ha de estar a la altura. La Gigabyte Aorus GA Z270X Gaming 9 acepta hasta 4 gráficas en SLI, almacenamiento NVMe doble y triple, 9 sensores de temperatura, 8 ventiladores híbridos y Thunderbolt 3.0.

Soporta refrigeración liquida con EK Waterblocks y ofrece una solución de sonido completa integrada, con Creative SoundBlaster ZxRi, capaz de alcanzar una potencia de 120 dB.

Con dos conectores LAN y un conector WIFI puedes crear tres redes independientes para separar el juego online de las descargas o tráfico web.

Todos los slots y conectores están reforzados para que no se produzcan deformaciones al extraer las tarjetas. Una bestia para gamers pro.

**ESPECIFICACIONES TÉCNICAS**

- **CPUs:** Celeron / i3 / i5 / i7 de Sexta y Séptima Generación
- **Chipset:** Z270
- **Conector:** LGA 1151
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 4133 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC Unbuffered
- **Chip gráfico:** Intel HD Graphics 630 4K
- **Audio:** Creative Sound Core 3D 5.1, 2 x JRC NJM2114, TI Burr Brown OPA2134, S/PDIF out
- **Conectores:** Thunderbolt 3, HDMI 2.0, 2 x Killer E2500 LAN chips 1 Gbit, USB Type C, USB 3.1 Gen 2, 9 x USB 3.1 Gen 1, 4 x USB 2.0/1.1
- **Conexiones inalámbricas:** Killer Wireless-AC 1535, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac de doble banda, Bluetooth 4.1
- **Slots:** 2 x PCI Express x16, 2 x PCI Express x8, 2 x PCI Express x1
- **Tarjetas gráficas:** NVIDIA SLI y AMD CrossfireX
- **Almacenamiento:** 3 x SATA Express, 6 x SATA 3.0, 2 x SATA 3-6-7, 2 x M.2, 2 x U.2, RAID 0, 1, 5, 10

**599 €** en PC Componentes

*www.gigabyte.com/Motherboard/GA-Z270X-Gaming-9-rev-10*






## ASUS ROG MAXIMUS IX FORMULA

Asus también ofrece muchas placas compatibles Kaby Lake. En la gama RoG, este modelo ofrece características como el soporte de refrigeración liquida, lo que combinado con la calidad de los materiales y el buen diseño, permite overclockear un i7-7700K hasta los 5 GHz.

Destaca también el receptor WiFi MU-MIMO 802.11 a/b/g/n/ac de doble banda, que alcanza velocidades de hasta 867 Mbps, así como varios conectores USB Type C. El chip SupremeFX Audio de 8 canales y 130 db de salida (con DAC incorporado) y o el conector Ethernet de alto rendimiento, con hasta 1 Gbps, también son premium.

Puedes instalar dos o tres tarjetas en SLI o CrossfireX, y personalizar los múltiples LEDs. Una placa excelente a un precio razonable.

**ESPECIFICACIONES TÉCNICAS**

- **CPUs:** Celeron / i3 / i5 / i7 de Sexta y Séptima Generación
- **Chipset:** Z270
- **Conector:** LGA 1151
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 4133 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC Unbuffered
- **Chip gráfico:** Intel HD Graphics 630 4K
- **Audio:** ROG SupremeFX S1220 de 8 canales, ES9023P High Definition DAC, S/PDIF Out
- **Conexiones inalámbricas:** Wi-Fi MU-MIMO 802.11 a/b/g/n/ac de doble banda, Bluetooth 4.1
- **Conectores:** DisplayPort 1.2, HDMI 1.4b, Intel I219-V Gigabit LAN, USB Type C, 2 x USB 3.1, 6 x USB 3.0, 8 x USB 2.0/1.1
- **Slots:** 2 x PCI Express x16, 1 x PCI Express x4, 3 x PCI Express x1
- **Tarjetas gráficas:** NVIDIA SLI (2) y AMD CrossfireX (3)
- **Almacenamiento:** 6 x SATA 3.0, 2 x M.2, RAID 0, 1, 5 10

**379 €** en PC Componentes

*www.asus.com/es/ROG-Republic-Of-Gamers/ROG-MAXIMUS-IX-FORMULA/*

## ASUS TUF Z270 MARK 1

Si tu presupuesto no da para gama premium, por 250€ obtendrás modelos con buenas prestaciones. Por ejemplo, la Asus TUF Z270 Mark 1. Su característica más llamativa es la Armadura Termal, que no sólo ayuda a disipar mejor el calor sino que también refuerza las conexiones y los slots, para que no se doblen. Además, está optimizada para el overclocking. Asus asegura que es posible aumentar la velocidad del procesador en 425 MHz, y la memoria RAM se puede "overclockear" hasta los 3866 MHz.

Por lo demás, es muy completa, con un chip de sonido Realtek de 8 canales, WiFi de doble banda, Ethernet a 1 Gbps, conector USB Type C y hasta 14 USB 3.0 y 2.0. Con soporte de 2 M.2 SSD, gráficas en SLI o CrossfireX, y personalización LED.

**ESPECIFICACIONES TÉCNICAS**

- **CPUs:** Celeron / i3 / i5 / i7 de Sexta y Séptima Generación
- **Chipset:** Z270
- **Conector:** LGA 1151
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 3866 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC Unbuffered.
- **Chip gráfico:** Intel HD Graphics 630 4K
- **Audio:** Realtek S1220A de 8 canales a 120 db de salida, S/PDIF Out
- **Conexiones inalámbricas:** Wi-Fi MU-MIMO 802.11 a/b/g/n/ac de doble banda, Bluetooth 4.1
- **Conectores:** DisplayPort 1.2, HDMI 1.4b, Intel I219-V Gigabit LAN, USB Type C, 1 x USB 3.1, 6 x USB 3.0, 8 x USB 2.0/1.1
- **Slots:** 2 x PCI Express x16, 1 x PCI Express x4, 3 x PCI Express x1
- **Tarjetas gráficas:** NVIDIA SLI (2) y AMD CrossfireX (3)
- **Almacenamiento:** 6 x SATA 3.0, 2 x M.2, RAID 0, 1, 5, 10

**245 €** en PC Componentes

*www.asus.com/es/Motherboards/TUF-Z270-MARK-1/overview/*



# MSI Z270 GAMING M5

MSI se ha ganado un merecido prestigio por sus excelentes placas base, que cubren todos los rangos de precios y presumen de una excelente relación calidad/precio. Un buen ejemplo es la MSI Z270 Gaming M5, que garantiza un magnífico rendimiento en todas las áreas sin que tengamos que pedir un crédito.

Dotada de conexiones reforzadas y Steel Armor, acepta 64 GB de memoria DDR4 "overclockeada" hasta los 3800 MHz, y multiGPU. Incluye un sistema de refrigeración para discos SSD y M.2 y acepta todo tipo de conexiones a través de sus puertos USB Tipo C, USB 3.1, 3.0 y 2.0. Se conecta a Internet a través de cable con hasta 1 Gbps, pero no tiene conector Wi-Fi ni Bluetooth, así que tendrás que comprar un adaptador si los necesitas.

A cambio ofrece puertos USB optimizados para RV, en donde se prioriza su ancho de banda.

**ESPECIFICACIONES TÉCNICAS**

- **CPUs:** Celeron / i3 / i5 / i7 de Sexta y Séptima Generación
- **Chipset:** Z270
- **Conector:** LGA 1151
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 3800 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC Unbuffered
- **Chip gráfico:** Intel HD Graphics 630 4K
- **Audio:** Realtek ALC1220 7.1, S/PDIF Out
- **Conexiones inalámbricas:** No
- **Conectores:** DisplayPort 1.2, HDMI 1.4b, KillerTM E2500 Gigabit LAN, USB Type C Gen 2, 1 x USB 3.1 Gen2, 6 x USB 3.1, 7 x USB 2.0/1.1
- **Slots:** 3 x PCIe 3.0 x16 (x16/x0/x4, x8/x8/x4 modes), 3 x PCIe 3.0 x1
- **Tarjetas gráficas:** NVIDIA SLI (2) y AMD CrossfireX (3)
- **Almacenamiento:** 6 x SATA 3.0, 2 x M.2, U.2, RAID 0, 1, 5, 10

**215€** en Amazon

*es.msi.com/Motherboard/Z270-GAMING-M5.html*



# ASROCK FATAL1TY Z270 GAMING K6



Esta es la primera placa Kaby Lake presentada por ASRock. Y no decepciona. Parece que hoy en día es inevitable diseñar las placas para gamers en rojo y negro y cargadas de LEDs, y esta ASRock Fatal1ty Z270 Gaming K6 no es la excepción. Posee también slots reforzados en acero con soporte multi GPU y hasta 64 GB de memoria DDR4. Podrás añadir todos los discos que quieras gracias a sus 8 conectores SATA 3.0 y dos M.2.

Al contrario que otras placas de marcas de la competencia no ha perdido los conectores VGA y DVI. También posee dos entradas Ethernet para usar (y combinar) dos conexiones a Internet independientes, pero no incorpora WiFi ni Bluetooth.

Integra el versátil chip de sonido Realtek ALC1220 7.1 con soporte Creative SoundBlaster Cinema 3. En resumen, una placa que cumple de sobra en todo, sin sobresalir, por poco más de 200€.

**ESPECIFICACIONES TÉCNICAS**

- **CPUs:** Celeron / i3 / i5 / i7 de Sexta y Séptima Generación
- **Chipset:** Z270
- **Conector:** LGA 1151
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 3866 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC Unbuffered
- **Chip gráfico:** Intel HD Graphics 630 4K
- **Audio:** Realtek ALC1220 7.1, S/PDIF Out, Creative Soundblaster Cinema 3
- **Conexiones inalámbricas:** No
- **Conectores:** HDMI 1.4b, DVI-d, VGA, 2 x Intel I219V y I211AT Gigabit LAN, USB Type C Gen 3, USB 3.1, 8 x USB 3.0
- **Slots:** 3 x PCIe 3.0 x16 , 3 x PCIe 3.0 x1
- **Tarjetas gráficas:** NVIDIA SLI (2) y AMD CrossfireX (3)
- **Almacenamiento:** 8 x SATA 3.0, 2 x M.2, RAID 0, 1, 5, 10

**215€** en Amazon

*www.asrock.com/mb/Intel/Fatal1ty%20Z270%20Gaming%20K6/index.asp*

# GIGABYTE Z270X-ULTRA GAMING

¿Quieres una placa base Kaby Lake asequible pero que, al mismo tiempo, conserve el chipset más potente para gamers, el Z270? Pues aquí la tienes. Eso significa que incluye soporte para memoria DDR4 de hasta 3866 MHz, y para el nuevo soporte de almacenamiento Intel Optane SSD (disponible cuando se lance a final de año, tenlo en cuenta).

Por lo demás, es un hardware muy competente que incluye todo lo que necesitas para jugar a pleno rendimiento, e incluso algunos extras que posiblemente no utilices, como un conector U.2 o un DVI.

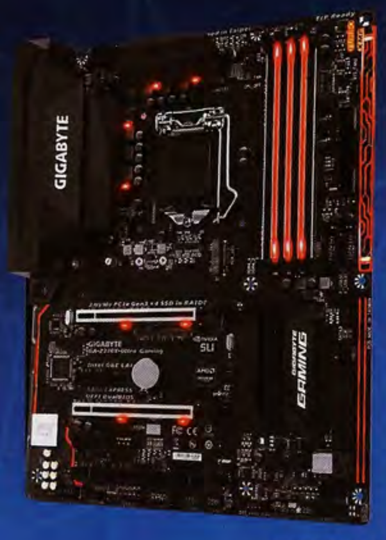
Destaca por la gran cantidad de conectores USB de alta velocidad, tanto USB Tipo C como 3.1. Tiene soporte multi GPU, 6 SATA 3.0 y 2 SATA Express, varios sensores de temperatura y, por supuesto, una zona LED personalizable.

**ESPECIFICACIONES TÉCNICAS**

- **CPUs:** Celeron / i3 / i5 / i7 de Sexta y Séptima Generación
- **Chipset:** Z270
- **Conector:** LGA 1151
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 3866 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC Unbuffered
- **Chip gráfico:** Intel HD Graphics 630 4K
- **Audio:** Realtek ALC1220 7.1, S/PDIF Out
- **Conexiones inalámbricas:** No
- **Conectores:** HDMI 1.4b, DVI-d, Intel Gigabit LAN, USB Type C Gen 2, USB 3.1 Gen 2, 8 x USB 3.1, 6 x USB 2.0
- **Slots:** 1 x PCIe 3.0 x16, 1 x PCIe 3.0 x8, 1 x PCIe 3.0 x4, 3 x PCIe 3.0 x1
- **Tarjetas gráficas:** NVIDIA SLI (2) y AMD CrossfireX (3)
- **Almacenamiento:** 6 x SATA 3.0, 2 SATA Express, M.2, U.2, RAID 0, 1, 5, 10

**168€** en Amazon

*es.gigabyte.com/products/page/mb/ga-z270x-ultra_gaming*



# ¡PEQUEÑO Y PODEROSO!

## MSI AEGIS 3

**Producto:** PC gaming de sobremesa **Precio:** 2099 €
**Más información:** MSI **Web:** *es.msi.com*

Los equipos gaming de MSI llevan tiempo colocándose entre los más destacados del mercado, con todo merecimiento. La variedad de modelos y configuraciones de su catálogo se ha visto ampliada con la llegada de los primeros PC equipados con **la nueva generación Kaby Lake**, entre los que encontramos el **nuevo Aegis 3**. El modelo probado (que monta una GTX 1070 y 16 GB de RAM) ofrece un equilibrio sensacional y una potencia notable para los juegos actuales, cumpliendo sobradamente en las pruebas que hemos podido efectuar, incluso en el ámbito de la RV, donde se sale. El único elemento que podemos situar en una categoría algo inferior es la placa base, aunque **el equilibrio resulta excelente**, en el conjunto.

**INTERÉS**

### INFOMANÍA

#### FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700 Processor, 3.6 GHz Turbo a 4.2 GHz / 8M Cache, 4 /8 / 65 Watt
- **Tarjeta gráfica:** MSI GeForce GTX 1070 / 1060 Gaming, 8GB GDDR5 / 6GB GDDR5, 1 x HDMI 2.0, 3 x DP 1.4, 1 x DVI-D
- **Chipset:** Intel B250
- **Memoria:** 8 GB DDR4 2400MHz (1 x 8GB), 2x DDR4 SO-DIMMs slots, hasta 32GB, Almacenamiento: 512 GB (2 x 256GB M.2 NVMe PCI-E SSD (2280)), 2TB HDD (3.5" SATA), 2x 3.5" HDD , 1x 2.5" HDD/SSD , 2x M.2 SSD (1 x Auto switch, 1 x soporte Optane), Slim DVD Super Multi (9.5mm)
- **Audio:** Realtek ALC1150, Nahimics 2.5 | Audio boost 3,
- **Conexiones audio:** Auriculares, micrófono, Line-in, auricular / line-out, micrófono, SPDIF
- **Comunicaciones:** 801.11 b/g/n/ac (Intel AC3168), GBit LAN 10/100/1000 (Killer E2500 con Killer Shield), Bluetooth ver. 4.2
- **Interfaces:** USB 3.1 Gen Type-C: 1x (frontal), USB 3.1 Gen Typ-A: 4x (4x trasera), USB 2.0 Type-A: 4x (2x frontal , 2x trasera), HDMI Out: 1x (traserra), Display Port 1x (trasera)
- **Otras conexiones:** VR-Link: salida HDMI output en el frontal y HDMI trasero (conexión a gráfica con cable)
- **Slots disponibles:** PCI-E x 16, PCI-E x 8, PCI-E x 1
- **Entorno y condiciones mecánicas:** Temperatura operativa 10 -35ºC, -20 - 60ºC, Humedad 40 °c 85% y 0 °c 0% , '-20°c-60 °c ; 0%-90%, Regulación: Seguridad: UL/CB , EMC:CE/FCC/C-TICK/VCCI/BSMI
- **Wake-on-LAN:** Sí
- **Programas incluidos:** 1 año de licencia Premium XSplit Gamecaster 2.5, WTFast
- **Fuente de alimentación:** 450W 80Plus Bronze
- **Dimensiones:** Sistema: 170 x 376 x 433 mm, Volumen: 19.6 litros
- **Peso:** Neto: 9.69 kg / Bruto: 13.2 kg




## PRUEBAS



### CPU

El i7 7700 no es overclockeable, pero acepta modo turbo hasta 4.2 GHz. Es el segundo procesador más potente Kaby Lake y ofrece prestaciones geniales.



### GPU

La GTX 1070, lista para soporte RV y capaz de llevar al máximo el detalle en juegos, es uno de los elementos clave de esta configuración del Aegis 3.



### SPECCY

Los detalles básicos de la configuración del Aegis 3 revelan su equilibrio. La placa base -basada en SB B250- es el elemento menos potente, aunque cumple de sobra.



### GEARS OF WAR

Las pruebas con el juego de The Coalition arrojan unos resultados perfectos con el detalle en nivel Ultra. El Aegis 3 ni se inmuta, llevándolo todo al límite al jugar.



### 3D MARK

Ligeramente por debajo de un equipo listo para jugar en 4K, la puntuación de «3D Mark» -más de 5600- demuestra la potencia de este estupendo PC.



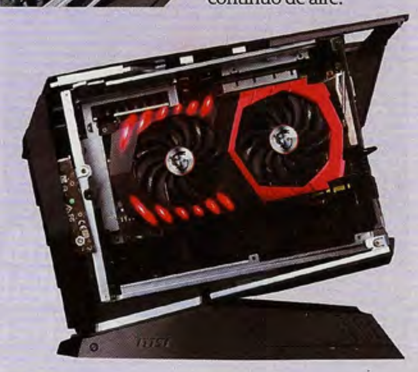
### VR MARK

Donde se sale el equipo -lógicamente gracias a la gráfica- de MSI es en las pruebas de RV. «VR Mark» lo sitúa encima de la consideración Premium de alta gama.

# REFRIGERACIÓN

**El sorprendente nivel de temperatura que es capaz de mantener el Aegis 3 tiene "truco": su diseño.** Además de por estética, la separación de la fuente de alimentación, incrustada en la base, junto a la disposición de ventiladores en el chasis y la separación en dos "cámaras" de componentes en la caja, permite un flujo continuo de aire.





# PERSONALIZACIÓN

**Quizá este apartado no importe mucho a algunos jugadores, pero sí a otros: la iluminación.** Aunque no deja de ser un componente puramente estético, la posibilidad de configurar la iluminación frontal del Aegis 3 -incluso combinando distintos colores y su frecuencia de parpadeo- resultará relevante para algunos gamers, haciendo más único su diseño.







# CONEXIONES

**Los numerosos conectores que incluye el Aegis 3** cubren de sobra todas las necesidades que podamos tener. Lo mejor es que aparte de las tradicionales entradas USB traseras (4 3.1 y 2 2.0), junto a la Red, PS/2, HDMI, DisplayPort, etc., las conexiones frontales ofrecen gran comodidad. Encontramos 2 USB 2.0 y uno 3.1 Type C, y con la apuesta de los equipos MSI por la RV también el VR Link (en la parte inferior) listo para conectar tu visor.



# ACCESO A COMPONENTES

**El MSI Aegis 3 -como ya es conocido en otros modelos de la gama-** está diseñado para permitir un fácil acceso al interior y la sustitución de componentes. Los paneles laterales están sujetos con un par de tornillos cada uno a la parte trasera del chasis, y en un par de minutos pueden desmontarse para permitirnos acceder a las "tripas" del equipo. La disposición de los componentes deja la gráfica como primer elemento accesible, para después entrar hacia el resto.







## NUESTRA OPINIÓN

La potencia del Aegis 3 sorprende por lo reducido de sus dimensiones. Sus posibilidades de ampliación, conexiones, soporte RV y capacidad de personalización lo convierten en un equipo sobradamente equilibrado y duradero. Dejando a un lado la placa -algo justa- y un precio algo elevado, es un auténtico equipazo gaming.

**LA NOTA 88**

## VALORACIÓN POR APARTADOS

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA | ■■■■■■■■□□ |
| DISEÑO | ■■■■■■■■■■ |
| PRESTACIONES | ■■■■■■■■□□ |
| GAMING | ■■■■■■■■■□ |
| PRECIO / CALIDAD | ■■■■■■■■□□ |

# TECNOGAMING



## ACER XR382CQK

Los monitores gaming hace tiempo que vienen demostrando tendencia a crecer, como demuestra el descomunal **Acer XR382CQK. Tiene un panel IPS de 37.5"**, resolución QHD (3440x1600) curvatura 2300R, refresco de 75 Hz y compatible con AMD FreeSync. Costará unos 1300 €.
*www.acer.com*



## ASUS ROG CENTURION

Si apuntas a jugador pro -o simplemente te gusta lo mejor en audio- los nuevos **ASUS ROG Centurion ofrecen sonido 7.1 real** y de gran fidelidad. Incluye micrófono digital y una estación de sonido USB equipada con un amplificador de auriculares ESS 9601. Sale por 174.90 €.
*www.asus.com*



## OZONE STRIKE X30

Ozone ha lanzado el **teclado gaming Strike X30.** Incorpora 104 teclas con switches mecánicos Kaihua, Rojo, Azul y Marrón. Entre sus características destacadas está la base metálica y la retroiluminación RGB Spectra, con 16.8 M personalizable. Su precio es de 84.90 €.
*www.ozonegaming.com*



## SOUNDBLASTERX SIEGE M04

Creative sigue haciendo crecer su catálogo de periféricos gaming. Una buena prueba es el lanzamiento del **ratón SoundBlasterX Siege M04**. Incluye siete botones programables, selector de DPI (hasta 12000) al vuelo y memoria interna para configuración de perfiles. Sale por 79.99 €.
*es.creative.com*

# SONIDO DE CINE EN TAMAÑO COMPACTO

## SOUND BLASTERX KATANA

**Producto:** Barra de sonido multicanal **Precio:** 299.99 €
**Más información:** Creative **Web:** *es.creative.com*

Debajo del monitor del PC o de un televisor, el atractivo diseño de la Sound BlasterX Katana oculta una potentísima barra de sonido, perfecta para jugar –con virtualización 7.1 de calidad excepcional– o usar en reproducción de audio, así como sonido multicanal en películas. Está fabricada en aluminio bruñido, tiene decodificación Dolby Digital 5.1 certificada, permite personalizar iluminación LED RGB de extremo a extremo –incluye perfiles por defecto para cine, juegos, etc.– y sus dos tweeters para agudos, dos para medios y su poderoso subwoofer, con triamplificación DSP, arrojan una potencia y calidad brutales. Es algo cara, sí, pero resulta una solución perfecta para espacios ajustados.




PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

## CONEXIONES

**Las conexiones posteriores de la barra de Katana cubren las necesidades básicas** de la mayoría de usuarios. Es muy interesante la conexión óptica para diferentes dispositivos -incluso TV-, aunque dos detalles atractivos son, por un lado, la posibilidad de conectar un pendrive USB para reproducir música directamente -el mando a distancia es perfecto aquí-, y por otro el soporte de Bluetooth 4.2 que con una cobertura de 10m permite conectar dispositivos inalámbricos sin problemas.






## MANDO A DISTANCIA

**Si vas a usar la barra de sonido con una TV o consola** -vamos, que no estarás encima del monitor, como con un PC- el mando a distancia es un elemento muy necesario para no andar trasteando con los botones de control situados en la parte superior de la barra. Es de un tamaño mínimo y con los controles básicos puedes controlar las funciones más importantes, incluyendo la activación bluetooth. Si vas a usar la Katana para el PC, puedes prescindir de este elemento sin problema.

## SUBWOOFER

**Es un elemento tan potente y de tanta calidad como la propia barra de sonido.** Y te aconsejamos que controles volumen y frecuencias para no tener problemas con los vecinos. ¡Es un trueno! El Subwoofer de Katana presenta un cono de papel super rígido y surround de mínima perdida. Los graves suenan limpios y potentes, tanto en películas como en juegos. Incorpora unas pequeñas almohadillas en su base, pero le vendrían de perlas unas puntas de desacople.



### INFOMANÍA

#### FICHA TÉCNICA

- **Configuración del sistema:** Sistema 2.1
- **Dimensiones:** Barra de sonido: 60,0 x 600,0 x 79,0 mm, Subwoofer: 333 x 130 x 299 mm
- **Peso:** Barra de sonido: 1,5kg, Subwoofer: 4 kg
- **Color:** Negro
- **Versión Bluetooth:** Bluetooth 4.2
- **Perfiles Bluetooth admitidos:** A2DP (Bluetooth estéreo inalámbrico)
- **Códecs admitidos**: AAC, SBC
- **Multipoint:** Sí
- **Tipo de conector:** Bluetooth, Entrada auxiliar, Entrada óptica, Unidad flash USB, Audio USB, Mic-in, Headset out
- **Mando a distancia:** Infrarrojos
- **Control del volumen:** Sí
- **Control del nivel de graves:** Sí
- **Control de agudos:** Sí
- **Control de tono:** Sí
- **Salida para cascos:** Sí
- **Conductores:** Barra de sonido: 2 x 34mm, Tweeters, 2 x Conductores de bajos medios de alta activación de 2,5", Subwoofer: 1 x Conductor de subwoofer de 5,25", Diseño: Diseño triamplificado, Micrófono: External Mic in Jack
- **Requisitos mínimos para plataformas compatibles con Audio inalámbrico:** Dispositivos móviles/inteligentes: Dispositivos móviles/inteligentes con tecnología Bluetooth con A2DP habilitado Ordenadores: Compatible con PC (Windows XP/ Vista/7/8/8.1/10) Modelos Macintosh de Apple con Bluetooth inalámbrico estéreo.
- **Audio USB:** Sí
- **Sistema de iluminación:** Aurora Reactive

### NUESTRA OPINIÓN

Perfecta para situar bajo un monitor o TV de 24" o superior, la calidad del audio en juegos, películas y música es impresionante. La virtualización espacial -mejor apreciada a cierta distancia- está muy lograda, y su potente subwoofer es sensacional. Si le unes la personalización de iluminación, es algo sobresaliente.

LA NOTA **90**

### VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

# UN DISEÑO ORIGINAL PARA TU CHASIS

## ANTEC CUBE EKWB

**Producto:** Chasis Mini-ITX RGB **Precio:** 238 €
**Más información:** Antec **Web:** *www.antec.com*

Las ajustadas dimensiones del Antec Cube (265x250x460 mm) no son obstáculo, aunque parezca increíble para equipar componentes de gran tamaño –hasta gráficas de 350mm de longitud–. Su **diseño cúbico Mini-ITX** permite instalar una placa en similar format y un disipador CPU de hasta 190 mm, con una óptima refrigeración por aire. Ofrece dos puertos USB 3.0 e iluminación RGB.

**INTERÉS**




# ROBUSTO, PARA AGUANTARLO TODO

## ACER CHROMEBOOK 11 N7 (C731)

**Producto:** Portátil Chromebook para estudiantes **Precio:** Desde 299 €
**Más información:** Acer **Web:** *www.acer.com*




Los PC portátiles asequibles son casi una necesidad para los estudiantes, en la actualidad. **Acer lanza este Chromebook 11 N7** en distintas configuraciones –con y sin pantalla táctil, con 16 o 32 GB eMMC para almacenamiento, y 4 GB de RAM–. Con su excelente autonomía (12 horas) y su robusto diseño y construcción (puede soportar caídas de 122 cm) te durará... ¡toda la carrera!

**INTERÉS**

# REFRIGERA CON ESTILO

## THERMALTAKE RIING PLUS 12 LED RGB TT PREMIUM ED.

**Producto:** Ventilador **Precio:** 115 €
**Más información:** Thermaltake **Web:** *ttpremium.eu*

Los productos de Thermaltake son ampliamente conocidos por los fans del modding. Ahora, lanza un **pack de tres ventiladores** preparados para ser controlados con el software Riing Plus RGB que permiten configurar la pelta de colores LED, el brillo, velocidad, potencia y monitorización de la temperatura de la CPU. Un pack para sibaritas de la personalización.

**INTERÉS**



# TECNOTREND



### SAMSUNG C34F791 34

Parece que ninguna marca se queda atrás en la carrera por hacerse un hueco en los monitores gaming, como demuestra **Samsung con este modelo curvo de 34"**, resolución UWQHD (3440x1440), refresco de 100 Hz y compatibilidad AMD FreeSync. Se puede encontrar por 1200€.
*www.samsung.com*



### CAMARA DE CURADO XYZ PRINTING

Los aficionados a la impresión 3D van a encontrar en la **cámara de curado por UV de XYZ Printing** una solución para mejorar la resistencia de sus impresiones. Es un modelo profesional, compatible con productos impresos en resina de la mayor parte de impresoras 3D SL. Cuesta 399€.
*eu.xyzprinting.com*




### SOUND BLASTERX H7 TOURNAMENT ED.

Dentro de la gama dedicada a jugadores pro, Creative lanza los **SoundBlasterX H7 Tournament Edition,** auriculares 7.1 que ofrecen dos niveles de audio: no conectado con USB para usar la tecnología X-Plus, y otro analógico, con el minijack, para sonido dinámico. Cuestan 159.99 €.
*es.creative.com*




### CLOUDPROFESSOR

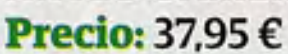
Presentado por Acer en el BETT 2017, **CloudProfessor es un kit de desarrollo de hardware** pensado para el "Internet de las Cosas", dedicado a estudiantes para trabajar en JavaScript, Blockly y LiveCode, con apps compatibles con Android, Chrome OS e iOS. Llegará a mitad de año.
*www.acer.com*

# COMPONENTES

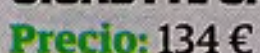
## La selección idónea para

### AL DÍA PARA JUGAR

**CAJA**
**ANTEC GAMERS GX200**
**Precio:** 37,95 €



**PLACA BASE**
**GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5**
**Precio:** 134 €



**PROCESADOR**
**AMD FX-8370 4.0 GHZ**
**Precio:** 193 €



**RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB**
**Precio:** 82 €



**TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5**
**Precio:** 169 €



**TARJETA DE SONIDO**
**ASUS XONAR DG 5.1**
**Precio:** 27 €



**DISCO DURO**
**TOSHIBA DT01ACA100 1TB**
**Precio:** 44,95 €



**UNIDAD ÓPTICA**
**ASUS DRW-24F1MT DVD 24X**
**Precio:** 16,95 €

**MONITOR**
**MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED**
**Precio:** 158 €

**ALTAVOCES**
**CREATIVE INSPIRE A-250 2.1**
**Precio:** 26 €

**TECLADO**
**OZONE BLADE**
**Precio:** 49 €

**RATÓN**
**OZONE NEON**
**Precio:** 34,95 €



### PERIFÉRICOS EXTRA

**LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION**
**Precio:** 49,95 €

**MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL**
**Precio:** 29,95 €

**NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD**
**Precio:** 28,90 €

### CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

**MONITOR**

**DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS**
**Precio:** 255 €
**Más información:** Dell
**Web:** *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



**PROCESADOR**

**INTEL CORE I5-6600K**
**Precio:** 234.95 €
**Más información:** Intel
**Web:** *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!




**TARJETA GRÁFICA**

**MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5**
**Precio:** 256 € **Más información:** MSI
**Web:** *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.




**RAM**

**G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15**
**Precio:** 76 €
**Más información:** G.Skill
**Web:** *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.




**UNIDAD ÓPTICA**

**SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM**
**Precio:** 52.95 €
**Más información:** Samsung
**Web:** *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



**ALTAVOCES**

**CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II**
**Precio:** 106 €
**Más información:** Creative
**Web:** *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



**PERIFÉRICOS EXTRA**

**STEAM CONTROLLER**
**Precio:** 54,99 €
**Más información:** Steam
**Web:** *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



# PARA TU PC

## actualizar tu equipo

## RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

### ASUS Z170 PRO GAMING

**Precio:** 159 €
**Más información:** Asus
**Web:** *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

### COOLER MASTER MASTERCASE 5

**Precio:** 111 €
**Más información:** Cooler Master
**Web:** *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

### CREATIVE SOUND BLASTER Z

**Precio:** 69 €
**Más información:** Creative
**Web:** *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.

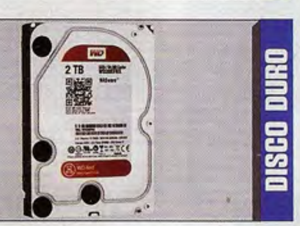


DISCO DURO

### WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

**Precio:** 92.95 €
**Más información:** Western Digital
**Web:** *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

### RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

**Precio:** 99.95 €
**Más información:** Razer
**Web:** *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.

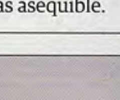


RATÓN

### RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

**Precio:** 74,95 € **Más información:** Razer
**Web:** *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.





PERIFÉRICOS EXTRA

### THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

**Precio:** 150 €
**Más información:** Thrustmaster
**Web:** *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



## TU PC A LA ÚLTIMA

**CAJA**
**ANTEC SIGNATURE S10**
**Precio:** 359 €



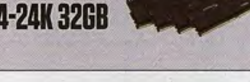
**PLACA BASE**
**MSI X99A GODLIKE GAMING**
**Precio:** 503 €



**PROCESADOR**
**INTEL CORE I7 5960X**
**Precio:** 1134 €



**RAM**
**KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB**
**Precio:** 233 €



**TARJETA GRÁFICA**
**NVIDIA TITAN X**
**Precio:** 1310 €



**TARJETA DE SONIDO**
**CREATIVE SOUND BLASTER ZXR**
**Precio:** 189 €



**DISCO DURO**
**WD NAS RED 6TB SATA3**
**Precio:** 259 €



**UNIDAD ÓPTICA**
**SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM**
**Precio:** 157 €

**MONITOR**
**ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD**
**Precio:** 1299 €



**ALTAVOCES**
**SOUND BLASTER X KATANA**
**Precio:** 299,99 €



**TECLADO**
**CORSAIR K95 RGB**
**Precio:** 199 €



**RATÓN**
**MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE**
**Precio:** 164 €



## PERIFÉRICOS EXTRA

**LOGITECH G920 DRIVING FORCE**
**Precio:** 379 €

**TURTLE BEACH ELITE PRO**
**Precio:** 199,99 €

**HTC VIVE STEAM VR**
**Precio:** 956 €

# EQUIPOS COMPLETOS DE

## Compara configuraciones y precios

## MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

### ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

**Precio:** 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



#### FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

### ASUS ROG G20CB SP003T

**Precio:** 1000 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de penúltima generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero el diseño es su punto más fuerte y distintivo.



#### FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB + 8 GB SSD Hibrido

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

### MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

**Precio:** 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



#### FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

### MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

**Precio:** 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



#### FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

## EQUIPOS COMPACTOS

### MSI NIGHTBLADE MI2-047EU

**Precio:** 899 € **Disponible:** *www.game.es*

Por menos de 900 €, puede encontrar aún este modelo de MSI, apto para que la mayoría de juegos te funcionen sin problema. Su configuración va siendo ya algo justa, pero es un equipo solvente a buen precio.




#### FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

### MSI AEGIS

**Precio:** 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



#### FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

### COOL PC GAMER XIV MINI

**Precio:** 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



#### FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

### COOLPC GAMER XVIII MINI

**Precio:** 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.




#### FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

# TODAS LAS CATEGORÍAS
## para equiparte con un nuevo PC

## EQUIPOS SOBREMESA

### VERSUS PC PLATINUM LITE
**Precio:** 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■

### ILIFE GA540.15
**Precio:** 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.

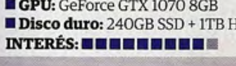


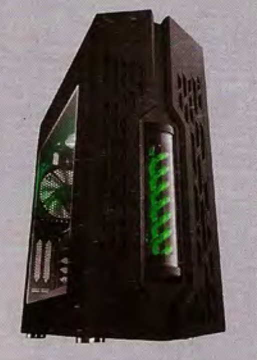
#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■

### GENOME GREEN
**Precio:** 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.





#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■

### COOLPC NVIDIA GAMERS V
**Precio:** 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.




#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

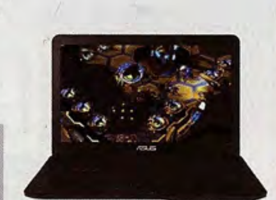
**INTERÉS:** ■■■■■■■■

## EQUIPOS PORTÁTIL

**HASTA 1.000 €**

### ASUS G551JX-DM218H
**Precio:** 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■

**DE 1.000 € A 1.500 €**

### MSI GS72 6QC STEALTH-079ES
**Precio:** 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■

**DE 1.500 € A 2.000 €**

### DELL ALIENWARE 17 R3
**Precio:** 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■

**MÁS DE 2.000 €**

### MSI GT73VR
**Precio:** 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■




# micromanía te regala
# IMPERIO DE LOS MARES ANTHOLOGY

Si sientes la aventura al contemplar el mar, no te pierdas un pack increíble de estrategia para PC, valorado en 10 €, con tres juegazos... ¡de regalo!



Para ti el mar no es sinónimo de vacaciones, sino de aventura, emociones, exploración, combate, épica... Si eso es lo que sientes, «Imperio de los Mares Anthology» es el pack que estabas buscando para disfrutar en tu PC de la mejor estrategia naval de la Historia. Nada menos que ¡tres juegazos! con el sello de FX Interactive, que te aseguran interminables horas de diversión, viajando por los mares de medio mundo.

## Elige tu estilo

¿Qué te va más? ¿Prefieres el comercio, la aventura de ser un pirata, la exploración y la conquista? ¡Puedes tenerlo todo a tu alcance! «Imperio de los Mares Anthology» está compuesto por tres juegazos increíbles: «Patrician III», «Port Royale II» y «Piratas del Nuevo Mundo». Con todos ellos podrás demostrar tus habilidades como navegante, comerciante, capitán, diplomático, estratega y mucho más.

Disfruta de la creación de una flota comercial o militar, y contempla cómo crece y mejora a medida que aumenta tu experiencia y prestigio. Libra emocionantes batallas en alta mar, aborda naves enemigas o defiéndete de los piratas. ¡Esta es una vida de emociones y aventuras!

## Una flota increíble

En «Imperio de los Mares Anthology» podrás crear flotas enormes para llevar a cabo tus objetivos y misiones: carabelas, galeones, corbetas, bergantines, goletas... Cada nave tiene una función y es apta para ciertas tareas. Elige bien, construye, mejora y conviértete en un personaje de leyenda. Con «Imperio de los Mares Anthology» vas a disfrutar de tres juegazos alucinantes. ¡Disfruta la estrategia naval!

> "Disfruta de la mejor estrategia naval y comercial, con tres auténticos juegazos"




**Si quieres prosperar, tendrás que mejorar.** Puedes controlar todo al detalle para conseguir tus objetivos. Consigue experiencia y riqueza y mejora tu flota.






**Elige tu juego favorito y apuesta por tu estilo:** comercia, combate, navega... «Imperio de los Mares Anthology» te ofrece una variedad total.

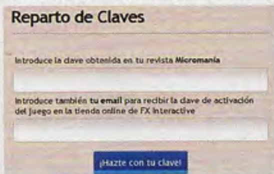
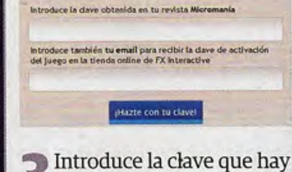



**¡Ojo con esos piratas!.. ¿O eres tú el pirata?** Los tres títulos que componene «Imperio de los Mares Anthology» te permiten escoger el rol que más te guste en un contexto histórico realista. Puedes convertirte en un pirata temible o combatirlos.

## CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

**1** Para conseguir tu código de descarga de «Imperio de los Mares Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y en la noticia destacada en cabecera.

**2** En las "Instrucciones para descargar «Imperio de los Mares Anthology»" verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impresa más abajo, y tu email.


**3** Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Solo se distribuirá un código único de [redacted]

## ¿CÓMO LO DESCARGO?

**REQUISITOS MÍNIMOS:** **CPU:** Pentium III a 700 MHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta Gráfica:** 32 MB **Espacio en disco:** 3 GB **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO — ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO — CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR — CREAR MI CUENTA FX

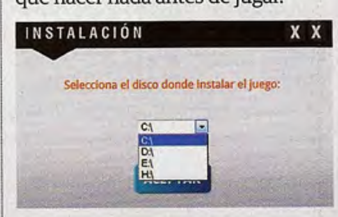
**1** Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.




**2** Ya tienes activa tu copia de «Imperio de los Mares Anthology». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de ver la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego, pincha sobre «Imperio de los Mares Anthology» para acceder a tu área e instalarlo.




**3** Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



# GAME

## Selección GAME Premium PC



## MSI GS73VR 7RF (STEALTH PRO)

**¡La nueva generación de procesadores Intel llega a los portátiles gaming más avanzados del mercado!**

**2.199 €**

**›CARACTERÍSTICAS:**

- LCD: 17.3" FHD, Anti-Glare eDP IPS-Level 120Hz
- Tarjeta Gráfica: nVidia Geforce GTX1060, 6GB GDDR5
- Procesador: Intel® Core™ i7-7700HQ
- Memoria RAM: 16GB DDR4 2133MHz (8GB*2)
- Disco SSD: 512GB (512GB *1 NVMe M.2 SSD by PCIe Gen3 x4)
- Disco HDD: 2TB (5400 RPM)
- ODD Drive: -
- Conectividad: Killer Double Shot Pro + Bluetooth 4.1
- Sistema Operativo: Windows 10
- Batería: 3 celdas
- Teclado: SteelSeries Full Color

## Thrustmaster TS-PC RACER

**Un volante para disfrutar de la velocidad a lo grande. ¡Pisa a fondo con tu TS-PC Racer!**

**549,95 €**




**›CARACTERÍSTICAS:**

- Volante abierto desmontable con placa frontal metálica, y forrado en piel de ante.
- FFB brushless de 40 vatios.
- Sistema integrado de refrigeración del motor.
- Control de campo orientado: tecnología H.E.A.R.T (HallEffect AccuRate technology)
- Resolución de 16 bits (65.536 valores).
- Fuente de alimentación externa TURBO
- Thrustmaster TS-PC Servo Base
- Cubierta superior metálica
- Giro de 270°-1080°
- Motor brushless de categoría industrial y 2ª generación
- Nuevo algoritmo de control de campo orientado
- 2 levas metálicas de cambio de marchas aluminio fundido pulido-cepillado
- 6 botones para acceso fácil al menú de navegación. Más control de ajustes progresivos
- 1 selector giratorio: 3 posiciones con botón pulsador para respuesta adicional en tiempo real.

## Corsair Bulldog W Ultimate 4K

**¿Quieres disfrutar de un PC que lo tiene todo por mucho menos de lo que imaginas?**

**1.999 €**




**›CARACTERÍSTICAS:**

- Caja: Corsair Bulldog
- Fuente: Corsair SF600 80 Plus Gold
- Paca Base: Gigabyte Z170N-WIFI
- Micro: Intel Core i7 6700K
- Disipador: Refrigeración líquida Corsair Hydro Series H5 SF
- RAM: Corsair Vengeance LPX RED DDR4 16GB (2x8GB) 3000MHz CL15
- T. Gráfica: Gigabyte G1 GeForce GTX 1080 8GB
- HDD1: Corsair Force LE 240 GB SSD
- HDD2: Western Digital Caviar Blue 2 TB
- Software: Microsoft Windows 10 Home 64 bits ES OEM DVD

**Consigue estos productos a través de** 

**Consulta www.game.es/CYR para más información**

## Ozone Survivor

**Lleva tus accesorios y tu portátil con más estilo que nadie, gracias a una mochila que puede con todo.**

**59,95 €**

**›CARACTERÍSTICAS:**
- Compartimentos: Multiples para accesorios gaming y portátiles
- Cierre: cremallera ultra segura
- Asas: Acolchadas y resistentes
- Material: fuerte y duradero nylon balístico 1680D
- Marco: Reforzado
- Puerto de Audio: En Bolsillo externo
- Compartimento para portátiles: De hasta 15,6 pulgadas
- Tamaño: 48 x 38 x 19cm
- Parte Inferior: fuerte Policloruro de vinilo




## Intel i7 7700K

**Actualiza tu equipo con el procesador más potente de la generación Kaby Lake y entra en una nueva era.**

**378,95 €**

**›CARACTERÍSTICAS:**
- Adaptador de gráficos a bordo frecuencia de actualización a máxima resolución (HDMI): 24 Hz
- Adaptador de gráficos a bordo frecuencia de actualización a máxima resolución (EDP - Flat Panel Integrado): 60 Hz
- Resolución máxima de la tarjeta gráfica integrada (DisplayPort): 4096 x 2304
- Res. máx. del adaptador gráfico integrado (EDP - Flat Panel Integrado): 4096 x 2304
- Intel® 64: Sí
- Tecnología SpeedStep mejorada de Intel: Sí
- Intersección T: 100 °C
- Número de filamentos de procesador: 8
- Adaptador de gráficos a bordo versión OpenGL: 4.4
- Familia: Intel Core i7-7xxx
- Config. PCI Express: 1x16, 1x8+2x4, 2x8
- Tecnología Thermal Monitoring de Intel: Sí
- Cache en procesador: Smart Cache
- Número de pantallas soportadas por el adaptador gráfico de a bordo: 3
- Frecuencia del procesador turbo: 4,5 GHz
- Intel® TSX-NI: Sí
- Intel® Secure Key: Sí
- Frecuencia del procesador: 4,2 GHz
- Número de núcleos de procesador: 4

## Razer Ornata Chroma Mecha Membrane

**Un teclado con el que ya no habrá juego que se te resista. ¡Aguanta de todo durante horas!**

**109,95 €**

**›CARACTERÍSTICAS:**
- Tecnología de membrana mecánica de Razer
- Capacidad anti-ghosting que permite presionar simultáneamente hasta 10 teclas
- Retroiluminación Razer Chroma / Modo de juego dedicado
- Preparado para Razer Synapse
- Teclas totalmente programables con grabación instantánea de macros / Combinaciones de 10 teclas
- Tipo de teclado: Membrana mecánico de Razer
- Layout: Español
- Compatibilidad: PC
- Conexión: USB
- Peso: 2.99 Kg




# ¡Lo hemos probado!

### MSI GS73VR 7RF (STEALTH PRO)

Los portátiles gaming MSI han sido los primeros en actualizarse a la generación Kaby Lake. ¿Quieres llevarte el juego a todas partes disfrutando de la máxima calidad y potencia? Pues hazlo con el GS73VR 7RF, y su poderosa y equilibrada configuración, que incluso te permitirá vivir experiencias RV increíbles.

### THRUSTMASTER TS-PC RACER

Sí, eres fan de los juegos de velocidad y para ti la simulación tiene que ser... ¡al límite! Pues para ello no vas a encontrar nada mejor –¡ni por asomo!– que el TS-PC Racer de Thrustmaster. Sí, es un volante increíbles de una calidad extrema, y eso se paga. Pero puedes estar seguro de que nada volverás a ser igual.

### CORSAIR BULLDOG W ULTIMATE 4K

Si quieres cambiar tu equipo y estás buscando un nuevo PC que pueda con todo y te dure muuucho tiempo, quizá Corsair tiene el modelo que necesitas. ¿No te lo crees? Revisa la configuración del Bulldog W Ultimate 4K y disfruta de los juegos como nunca antes. Un equipo que lo tiene todo para jugar a tope.

### OZONE SURVIVOR

¿Otra vez de viaje y con el portátil a cuestas? Pues elige lo mejor para protegerlo y, al tiempo, para que la carga sea lo más liviana posible y con una comodidad que ni imaginas. La mochila Survivor de Ozone está pensada para el jugador, y te permite llevar de todo: componentes, cables, el portátil... ¡Es una pasada!

### INTEL I7 7700K

¡La nueva generación de procesadores Intel ha entrado con fuerza! Y seguro que si eres un jugador exigente te gustará disfrutar de uno de los modelos más poderosos de la familia Kaby Lake. El i7 7700K está preparado para overclocking y para poner toda su potencia a tu servicio, llevando tus juegos al máximo nivel.

### RAZER ORNATA CHROMA MECHA MEMBRANE

Razer actualiza su gama de teclados con uno de los mejores que puedes encontrar ahora mismo. El Ornata Chroma Mecha Membrane posee tecnología propia de Razer para garantizar su fiabilidad durante largas sesiones de juego, evitando problemas como el ghosting, y pudiendo configurar su iluminación.

# RESIDENT EVIL VII




## No quisiste entrar... ¡No querrás salir!

### INFOMANÍA

#### FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción/Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 4 **PVP rec:** 44.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *residentevil7.com* Información básica, imágenes y acceso a la demo.

#### LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** Cuatro
- **Tipos de armas:** Cuchillo, pistola, escopeta, lanzallamas, metralleta, sierra mecánica, lanzagranadas
- **Enemigos finales:** Cuatro
- **Áreas y ambientes:** Tres (mansión -nueva y vieja-, barco y minas)
- **Multijugador:** No

#### ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700 Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 1070
- **Conexión:** ADSL

#### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4460 a 2.70 GHz, AMD FX 6300 o superior
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 24 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760, Radeon R7 260x (2 GB)
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

#### MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 1070
- **Conexión:** ADSL



**¿Es una alucinación o Eveline está aquí de verdad?** Esta pequeña se encuentra detrás del misterio que rodea a los Baker.



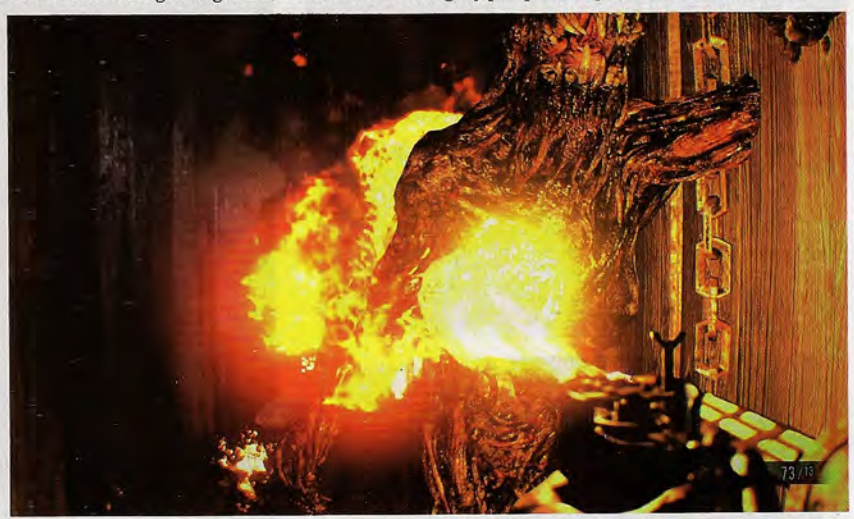
**¡Ay, Lucas, cómo te gustan los jueguecitos!** Lo único malo es que si pierdes en sus juegos, mueres, así que aguza el ingenio.



**¡Mia, tranquila, que es Ethan!** Parece que hasta tu adorada novia ha sucumbido a la maldición. ¿O no es una maldición?...



**¡El horror, el horror! ¡El más alucinante horror ha vuelto!** La fabulosa renovación de «Resident Evil» reinicia la saga a lo grande, con nuevas tecnología y perspectiva, pero con toda su esencia.



**Sí, los holomorfos son duros, pero mortales.** Lo más efectivo es un disparo de escopeta en la cabeza, pero varias balas de pistola, o unas cuantas descargas de lanzallamas también son efectivas.

## "El mejor «Resident Evil» de los últimos años renueva la saga en jugabilidad y tecnología"

Renovarse o morir. Esa es la máxima que ha permitido a muchas grandes sagas de juegos estar en el candelero durante años. Aunque, en el caso de «Resident Evil» podríamos decir, haciendo un chiste facilón, que lo mejor que ha hecho es renovarse y morir. Porque la renovación de la séptima entrega –de la línea clásica– de «Resident Evil» tiene ambas cosas, renovación profunda a todos los niveles; y muerte. Mucha muerte. Una muerte deliciosa de sufrir y fascinante de provocar, cuando se trata de los Baker. Y es que Capcom, con esta nueva entrega, ha hecho de la saga su ave fénix particular y ha renacido de sus cenizas tras unas últimas entregas, como poco, discretitas. Pero nuestra visita a la mansión Baker nos ha devuelto la ilusión por el sufrimiento gracias al regreso a los orígenes de «Resident Evil»: terror, angustia, claustrofobia, ansiedad... Los Baker nos han enseñado el horror, de nuevo, y nosotros se lo agradecemos reconociendo a Capcom que ésta es la mejor entrega de la saga en años, y que esta renovación apunta en la dirección correcta. Ahora, vamos a entrar en la mansión... ¡y a sufrir!

### Inmersión en el horror

La trama de «Resident Evil VII» nos lleva a redescubrir el horror personificado en la familia Baker y su espantosa casa. Un lugar lleno de secretos, misterios y terribles criaturas. No se trata, únicamente, de una familia de asesinos. Hay mucho más. Las múltiples desapariciones en la región parecen dejar un rastro que conduce a los Baker, pero hace años que nadie sabe de ellos. De hecho, la mansión Baker lleva tiempo en un estado de abandono total. O eso parece, hasta que Ethan, el protagonista de la aventura, recibe un mensaje en vídeo de su novia, Mia, desaparecida hace tres años. ¿Cómo es posible? La única respuesta es ir hasta la propiedad y buscar pistas que nos indiquen qué ha pasado.

### ¡UNA FAMILIA INFERNAL!



La primera parte de «Resident Evil VII» -sí, hay tres bien diferenciadas- transcurre en la Mansión Baker. Tres de sus miembros son auténticos demonios salidos de tu peor pesadilla. Jack, Marguerite y Lucas intentarán acabar contigo, sucesivamente, transformados en horribles monstruos. Zoe, la hermana, te guiará en la aventura con sus consejos telefónicos. La enigmática abuela juega un papel clave... justo al final.



**¡Pero qué ha hecho ese chalado de Jack!** Y esto no ha hecho más que empezar, amigo. Así se las gastan los Baker con aquellos que intentan entrar en su propiedad, o chafar sus planes.





**El horror se presenta en todos los detalles del juego.** Desde ver cómo nos amputan algún miembro, al macabro diseño de algunas llaves para abrir ciertas puertas.

## SÍ, ES «RESIDENT EVIL» AL 100%

**Los detalles básicos de jugabilidad y las mecánicas clásicas de «Resident Evil» están presentes en este reinicio de la saga. Sobre todo, la gestión de recursos.**



En «RE 7» los recursos son clave. Son pocos y hay que controlarlos. Armas, munición, hierbas, objetos... Lleva lo necesario y el resto, al arcón tan clásico de inventario.



El control de la salud del personaje se realiza ahora con el reloj que porta, y las partidas se salvan en la grabadora de casete. Si has jugado un «RE», lo conoces.




**¿Podrás sobrevivir al encuentro con Marguerite?** La mujer de Jack no es tampoco manca a la hora de luchar. Vas a tener que ir pero que muy bien armado para sobrevivir a la pelea con ella.

El arranque de «Resident Evil VII» da un giro, ya, a las tradicionales tramas de la saga. Pero es sólo el comienzo. Hasta que no acaba el juego no comprendemos, en realidad, la increíble conexión que tiene esta entrega con las precedentes. Y todo encaja. Pero, mientras tanto, nos surmegimos en el horror, más que nunca, al entrar en la mansión Baker y descubrir un nuevo mundo visto desde los ojos del protagonista. La perspectiva en primera persona asume el protagonismo.

> **“El cambio a la perspectiva subjetiva potencia la inmersión y el sentimiento de terror”**

### Bienvenido a casa

El cambio de perspectiva parece modificar por completo las habituales mecánicas de «Resident Evil». No es así. Todo destila la esencia «RE» al 100%, desde el principio. Pero la inmersión se ve potenciada. El horror es, ahora, más cercano y casi lo sentimos en la piel. De hecho, venos detalles que indican que el juego ha sido pensado para RV (de momento sólo para PS4) en el uso acertadísimo de cámaras –ese cuchillo que nos apunta al ojo; la amputación con la sierra mecánica, etc.–, recursos narrativos –como las secuencias jugables en las cintas de vídeo–, el uso del teléfono como elemento de conexión entre las distintas fases del juego –hasta salir de la casa– y muchos más. «Resident Evil VII» te mete, casi literalmente, en el horror de la casa Baker.

### Toda la esencia

Pero hay mucho más, claro. Los recursos –armas, munición, botiquines, hierbas– se ven tan limitados como en cualquier juego de la saga; los puntos de grabación y de acceso al inventario global, son ya marca de la casa; la limitación del inventario personal de Ethan nos obliga a definir estrategias en la exploración y el combate. Y todo, con más rea-



**Empiezan a descubrirse las primeras claves del horror...** Extraños experimentos parecen estar detrás de los poderes de los Baker, y de las siniestras desapariciones relacionadas con la familia.



**Pero, ¿qué... es esa... cosa?** Si no lo reconoces, tranquilo, ya lo descubrirás en su momento, cuando te toque hacerle frente antes de poder escapar de la Mansión Baker. Pero, ojo, esto no acaba aquí...

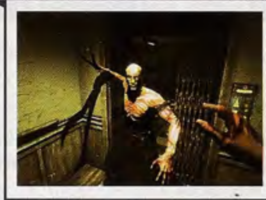
lismo visual y una ambientación... ¡impresionante!

Es algo que afecta también a los combates con los "jefes" –en este caso, la versión más alucinante de cada miembro de la familia Baker–. Y cuando crees que todo ha acabado... ¡Hay más!

Capcom ha dividido esta entrega en tres áreas de juego –mansión, barco y minas–, aunque la mejor es, sin duda, la mansión Baker. Allí vemos todo lo que se puede esperar de un «Resident Evil»: llaves especiales, puzles que resolver, monstruos que aniquilar. Y el resto es un añadido que, sin desmerecer, quizá ya no impacta tanto.

El único pero que se le puede poner a «Resident Evil VII» son unos requisitos realmente elevados para llevar el juego al máximo nivel de detalle. Por lo demás, estamos ante un renacimiento sensacional de la saga con los cambios que necesitaba, pero respetando su esencia. Una joya imprescindible del survival horror. **A.C.G.**

## LA REFERENCIA



### OUTLAST

Aunque el nivel de recursos y armas es aún menor que en «Resident Evil», el concepto es el mismo, aunque modificado para más dificultad.

## ALTERNATIVAS

### OUTLAST

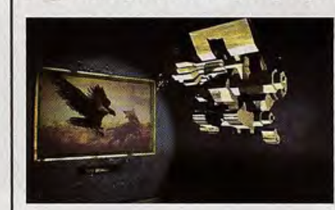
**Nota:** 92 — **MM 224**

### THE EVIL WITHIN

**Nota:** 92 — **MM 238**

## LAS CLAVES PARA SOBREVIVIR

**Todo lo que identifica a un juego de la saga está presente en «Resident Evil VII». Puzles, llaves que encontrar y usar, enemigos terribles y mapas para no perderte.**



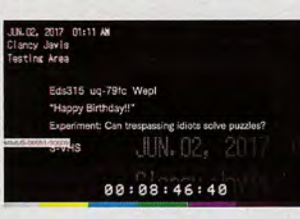
Varios puzles de la Mansión Baker se basan en la rotación de un objeto para que su sombra coincida con una silueta en un cuadro. ¿Qué tal tu percepción espacial?



Hay varias puertas en la mansión cerradas a cal y canto e identificadas con un animal muerto. Sus llaves están bien ocultas y tendrás que pelear por conseguirlas.



Los miembros de la familia Baker serán los grandes enemigos de la primera parte del juego. No malgastes la munición hasta que te enfrentes a ellos. La necesitarás.




Hay varias cintas VHS repartidas por la casa que no solo te informan de la trama, sino que son claves para avanzar en la aventura. Revísalas todas, porque son vitales.



Puedes superar perfectamente las tres partes del juego sin acceder a los mapas, pero si los encuentras te vendrán bien. No son imprescindibles, pero sí muy útiles.

## NUESTRA OPINIÓN

**Descubre el misterio de la mansión Baker y sobrevive al horror.** Un survival horror que reinicia la jugabilidad y diseño de «Resident Evil», usando la acción en primera persona en una aventura más real.

### LO QUE NOS GUSTA

- Impresionante adaptación de la esencia de «Resident Evil» a la nueva perspectiva y mecánica de juego.
- Es variado, nada fácil y realmente asusta. Hay momentos sobrecogedores y espeluznantes.
- El doblaje es sensacional. ¡Espectacular! Potencia todas las virtudes del juego... y no son pocas.
- ¡Es brutal! Si te va el gore vas a gozar a lo grande.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- Los requisitos mínimos son bastante elevados. Y, pese a todo, ponerlo al máximo exige mucho equipo.
- No poder disfrutarlo en formato RV, a diferencia de la versión para PS4. Esperemos que pronto se arregle.

### VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

### MODO INDIVIDUAL

Un regreso triunfal de una saga cuyas últimas entregas mostraban signos de claro agotamiento. Capcom vuelve por sus fueros con una aventura inmersiva como pocas, de ambientación sobrecogedora, trama genial, enorme jugabilidad -salvo momentos puntuales- y ligeras variaciones que potencian su rejugabilidad. Un nuevo clásico ha nacido.




METACRITIC USUARIOS LA NOTA 74 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 85



# TALES OF BERSERIA

JUEGO RECOMENDADO micromanía

## ¡Disfruta la aventura del gran rol japonés!

### INFOMANÍA

#### FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Rol (J)/Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés/Japonés (voces)
- **Estudio/compañía:** Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 44.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.talesofgame.com/es*

#### LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes controlables:** 6 (en combate), Velvet (en exploración)
- **Tipos de equipamiento:** 6 categorías
- **Fases de combo:** 4
- **Modos de control:** Manual, semiautomático, automático
- **Multijugador:** No

#### ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700, Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1070
- **Conexión:** ADSL

#### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo E8400 a 3 GHz, Phenom II X2 550 a 3.1 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9800 GTX, Radeon HD 4850
- **Conexión:** ADSL (Steam)

#### MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL




**Tras cada combate, revisa tu equipo.** Puedes conseguir objetos valiosos o, simplemente, mejorar el nivel de personajes.




**Compra, vende, mejora.** La cantidad de armas, variaciones y equipo que existe es desmesurada. Revisa constantemente todo.




**Tienes que reunir a tu equipo paso a paso.** Puedes llevar hasta seis personajes en tu grupo, con habilidades únicas.



**Una historia de rol, épica, venganza y aventura.** Ayuda a Velvet a cumplir su venganza y acabar con aquel que asesinó a su hermano Laphicet. Magia, lucha y una historia fascinante te esperan.




**La lucha se desarrolla en tiempo real,** aunque puedes pausar la acción para cambiar de personaje -algo que también se puede hacer al vuelo- o modificar el equipo para ser más eficaz.

**"Disfruta de la acción y el rol a la japonesa, en una épica historia de venganza y demonios"**

El rol japonés es tan único como todo lo que viene del país del sol naciente. Y la saga «Tales of...» es una de las más reputadas -con permiso de «Final Fantasy», claro-, pero en toda su historia -y es larga- pocas veces hemos visto algo tan completo, absorbente, jugable y redondo como «Tales of Berseria». Los fans de la saga conocerán el juego por su aparición en PS3, pero ahora, que llega al PC, lo único que podemos hacer es quitarnos el sombrero ante el trabajo de Bandai Namco y una adaptación de primera.

## Demonios y exorcistas

El mundo de «Tales of Berseria» se presenta, al comienzo del juego, como un lugar afectado por una terrible catástrofe que, con el tiempo, evoluciona hacia una existencia casi idílica. Una ilusión, realmente, pues la amenaza de una plaga demoníaca como la que acabó con la vida de muchos habitantes -incluyendo los padres de Velvet, la protagonista, y su hermano Laphicet- del lugar, está siempre presente. Las defensas de la aldea de Aball y la protección de un siempre circumspecto exorcista, Artorius, parecen suficientes, aunque nunca hay que bajar la guardia. Pero pronto Valvet descubre la verdad, y es dolorosa y trágica, cuando Artorius sacrifica a Laphicet en aras de un supuesto intento por salvar el mundo.

Velvet, maldita y condenada a ser una criatura medio demoníaca, es apresada, aunque escapará en busca de venganza a recorrer el mundo de Midgand y acabar con Artorius y su orden.

## Aventuras y piratas

Hasta aquí, el arranque de «TAles of Berseria». Desde aquí, un juego absorbente y divertido como pocos nos espera. Eso sí, hay que tener en cuenta el estilo japonés del rol del título de Bandai Namco. Es algo único que combina exploración, estética manga -con numerosísimas secuencias cine-

### LA GRAN EPOPEYA DE VELVET



Quizá, entre las virtudes de «Tales of Berseria», habría que destacar el diseño y carisma de los personajes, especialmente de la protagonista, Velvet. El desarrollo del personaje, aunque no deja de ser típico en una trama dramática -pérdida de inocencia, traición, venganza-, se ve potenciado por la dirección artística, el toque japo de drama y sus habilidades de guerrera. En conjunto, Velvet es un personaje alucinante.



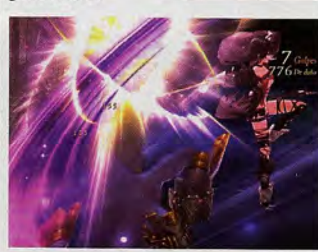

**¡Los combates son un espectáculo total!** Además de controlar a cada personaje de forma individual, podemos configurar combos y habilidades para explotar tácticamente sus virtudes.

## DISEÑA TUS COMBOS Y GOLPES

**La práctica te hará dominar las posibilidades del sistema de combate, pero la personalización de los combos a medida que ganas experiencia, es genial.**



Hay cuatro fases en cada combo, que podemos configurar paso a paso con los golpes conocidos. Y se pueden adaptar a medida que nos hacemos más poderosos.



Al alcanzar un cierto nivel podemos aprender a usar los ataques y habilidades místicos, aptos para combatir a los enemigos más poderosos. ¡El combo es brutal!




**¡Únete a los piratas de Midgand!** A medida que avanzamos en la historia vamos encontrando nuevos personajes. Algunos nos ayudan y hasta se unen al equipo.




**Las habilidades, equipo y armas de cada personaje** se pueden gestionar de forma individual. También puedes comprar mercancía común para el equipo.

máticas– y unas opciones de personalización para el combate realmente impresionantes. Podemos elegir casi de todo, modificar casi todo, comprar, vender, configurar combos, compartir equipo con el grupo de personajes que reclutemos... Las posibilidades son inmensas. Y la jugabilidad, tanto o más, con un sistema de combate sensacional que permite cambiar al vuelo de personaje o parar la acción y seleccionar nuevo equipo. Todo, en un segundo.

Además, se juega de maravilla con teclado y ratón o con pad. Y es muy largo. Mucho. Las diez primeras horas de juego apenas te hacen dominar las técnicas de combate y reclutar a los personajes. A las 30, no llevas ni la mitad de juego.

Los puristas estarán encantados, además, de activar los diálogos en japonés –aunque echemos de menos el doblaje a nuestro idioma–. Si te gusta este estilo de rol, «Tales of Berseria» es sensacional y debes probarlo. **A.P.R.**

## LA REFERENCIA



### TALES OF ZESTIRIA

La anterior entrega de la saga «Tales of...» ofrece una base similar, pero su historia y desarrollo son menos complejos y profundos.

## ALTERNATIVAS

### TYRANNY

**Nota:** 85 — **MM 261**

### DARK SOULS 3

**Nota:** 91 — **MM 254**

## NUESTRA OPINIÓN

**Vive una aventura épica en busca de venganza.** Explora el reino de Midgand acompañando a Velvet a cumplir su venganza, luchando contra los exorcistas, y descubre un mundo de magia, rol y acción.

### LO QUE NOS GUSTA

- El diseño de los personajes, tanto en personalidad, como habilidades, así como artísticamente. ¡Genial!
- El sistema de combate. La opción de personalizar combos y el cambio al vuelo de personaje es total.
- La trama y el desarrollo narrativo de la historia.
- La evolución de poderes y habilidades. Sensacional.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- Que no esté doblado. Aunque para los puristas jugar con voces en japonés será lo ideal.
- Se nota que procede de la anterior generación de consolas. Gráficamente podría haber sido mejor.

### VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

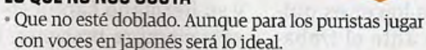
JUGABILIDAD

CALIDAD/PRECIO

### MODO INDIVIDUAL

Uno de los mejores JDR japonés que se pueden encontrar actualmente y, sin duda, el mejor de la saga «Tales of». Por diseño de personajes en todas sus características -desde lo artístico a sus personalidades-, la historia, el sistema de combate y la jugabilidad, es un imprescindible para los amantes del género. Decenas de horas de diversión.




METACRITIC MEDIOS LA NOTA 81




**¡Levanta a tu adversario y lánzalo contra la lona!** La nueva entrega de «WWE 2K» ya está aquí y viene repleta de luchadores, torneos, llaves, técnica y espectáculo. El espectáculo, desde luego, lo es todo aquí.



**Hay que controlar las técnicas básicas** antes de poder considerarte siquiera un profesional del ring.





**Sí, es The Rock.** En vídeo, claro. Hay decenas de películas de presentación entre combates en el juego.



**¿Quieres ser una estrella? ¡Pues empieza a sudar!** Convertirse en una leyenda de la WWE lleva tiempo.



**El roster de «WWE 2K17» es enorme.** Aunque las leyendas, eso sí, van en un DLC aparte. No mola.

# WWE 2K17

## ¡El espectáculo de la técnica!

**ALTERNATIVAS**

**NBA 2K17**
**Nota:** 90 — **MM 259**

**FIFA 17**
**Nota:** 80 — **MM 259**

**FICHA TÉCNICA**

16

- **Género:** Deportivo/Lucha
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Visual Conceptos/Yuke's/ 2K Games
- **Distribuidor:** Take Two
- **Nº de DVDs:** 5
- **PVP rec:** 44.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *wwe.2k.com*

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Core i5 3550, AMD FX 8150
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660/ Radeon HD 7770 (2 GB)

Todos sabemos que el wrestling profesional dista mucho de ser algo real, en el sentido más estricto en cuanto a lucha y deporte, pero lo que no se le puede negar es la consideración de espectáculo. Un auténtico show, capaz de llenar estadios, protagonizado por luchadores a los que, eso sí, no se le puede negar una profesionalidad a prueba de bombas y una técnica impecable, para hacer de las volteretas, llaves y resistencia una demostración de que los americanos son expertos en convertir en un espectáculo cualquier cosa. Y de gran éxito, además.

La adaptación de este año de la saga «WWE 2K» recoge perfectamente la esencia de este espectáculo hasta el punto de convertir en un modo de juego la carrera profesional de uno de estos luchadores, el nuestro, preparándose desde abajo en todo lo relacionado con el show. Y no hablamos del combate, sino de los discursos, los eslóganes a usar, la imagen, el vestuario... vamos, la creación del personaje en sí. Es, sin duda, uno de los modos más curiosos y atractivos de «WWE 2K 17», aunque los primeros compases en el mismo son bastante tediosos, pero luego va mejorando a medida que subimos en el escalafón.

### Cuestión de técnica

Como todo lo demás en el wrestling, la jugabilidad de «WWE 2K17» es pura técnica. Se echa de menos un tutorial realmente bueno y útil que enseñe a manejar al novato los conceptos y técnicas más básicas, además de que se trata de un juego cuyo mapeado de controles en el pad –ni intentes jugar con el teclado, en serio– es bastante único y hay que hacerse a él –usar el segundo stick para los golpes básicos, por ejemplo, y hacer contras precisas es fundamental– con mucha práctica. Pero cuando coges el tranquillo se hace más divertido.

Aunque técnicamente es bueno, le pasa lo mismo que a su predecesor y a veces los personajes no pasan de parecer maniquíes, con un aspecto bastante artificial. Se echa de menos el doblaje español, no mola que las leyendas del espectáculo se adquieran como DLC y es muy lento en muchas cargas. Pero la cantidad y variedad de modos es elevada y atractiva. **A.C.G.**

**NUESTRA OPINIÓN**

Mejora la edición de 2016, aunque todavía tiene bastante que pulir en accesibilidad y jugabilidad. Se echa de menos el doblaje y es realmente caro para no incluir las leyendas de la WWE.




METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 40 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 61

# EARTHLOCK FESTIVAL OF MAGIC

## ¡Que la magia no pare!

### LA REFERENCIA



**MASSIVE CHALICE**
No cuenta con aventura, pero los combates tácticos por turnos son también la esencia.

### ALTERNATIVAS

**TALES OF BERSERIA**
**Nota:** 85 **MM 263**

**TYRANNY**
**Nota:** 85 **MM 261**

Un descubrimiento fortuito es el detonante del drama. Amón Barros, un joven buscador de tesoros en los desiertos de Umbra, y su tío –un peculiar hombre sapo–, descubren por azar un extraño artefacto en una de sus incursiones que, cosas del destino, posee unos poderes que un misterioso culto desea poseer y dominar para hacer con el control total de este mágico mundo. Y si para ello hay que secuestrar, esclavizar y aniquilar a todo aquello y aquellos que se interpongan en sus ansias de poder, lo harán. Empezando por el tío de Amón, del que piensan que ha escondido el artefacto, para controlarlo y aprovecharse de su magia.

### Umbra en peligro

Los primeros compases de «Earthlock» parecen descubrir un juego sencillo, de estética algo naif, casi ingenua. Pero no te dejes engañar. Snowcastle ha diseñadop un juego deudor del estilo, sobre todo, de «Final Fantasy VII». Cambia el entorno cyberpunk por un mundo de fantasía, y rebaja algo el tono, sí, pero la avenutra está repleta de desafíos nada sencillos, ni se muestra complaciente con modo alguno.

La exploración y el combate forman dos pilares fundamentales del diseño de acción, pero la creación de objetos, hechizos y armas, el crafting, es otro elemento clave.

> “El combate por turnos y el rol se dan cita en una aventura repleta de fantasía y magia”

### INFOMANÍA

#### FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Rol/Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Snowcastle Games
- **Distribuidor:** Avance Discos
- **Nº de DVDs:** 1 **PVP rec:** 24.95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.snowcastlegames.com/earthlock*

#### LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes:** 7 (cuatro simultáneos)
- **Tipos de arma:** Cuerpo a cuerpo, arrojadizas, a distancia, de fuego (según personaje)
- **Crafting:** Objetos, hechizos, ingredientes.
- **Multijugador:** No

#### ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700, Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1070
- **Conexión:** ADSL

#### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core a 2.4 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GPU compatible con DirectX 9, con 1 GB de RAM
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

#### MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL




**El mundo de Umbra está plagado de personajes peculiares.** Desde lagartos piratas hasta extraños cerdos hechiceros.




**El astuto Gnart hace de la magia y el conocimiento** su principal arma. Nos ayudará con sus habilidades en el combate.



**Los puzles de «Earthlock»** son pura lógica. Sólo has de fijarte bien y pulsar los resortes adecuados para resolverlos.




**El rol y el combate por turnos han llegado a Umbra.** Acompaña a Amón y sus amigos en una aventura para rescatar al tío del héroe de las garras de un culto que quiere dominar el mundo.



**El "crafting" es un elemento básico para avanzar.** Objetos, hechizos, potenciar habilidades, consumir objetos para conseguir ingredientes... Podemos hacer casi de todo. Debemos hacerlo.

El grupo que vamos formando con Amón como cabeza visible se tiene que enfrentar a enemigos que rara vez atacan en solitario. El mundo de Umbra está repleto de grupos de extrañas criaturas que, en grupo, complican enormemente el combate. Y en este apartado, cada fallo se paga muy caro.

## Táctica y estrategia

El combate por turnos de «Earthlock» es un apartado que hay que dominar. Tanto en la integración de los personajes –cuatro simultáneos– y su equilibrio de habilidades y poderes, como en tener mucho cuidado de elegir bien a los contrincantes. El desmedido "agro" que demuestran los enemigos de Umbra hace que nos persigan al pasar a su lado. Si, por descuido, acumulamos muchos perseguidores y arranca el combate, las vamos a pasar canutas. Mide cada paso, elige bien y ve poco a poco. Además, los enemigos pueden hacer emboscadas, y pillarnos con la guardia –y los recursos– bajos. Para facilitar la tarea, podemos elegir la disposición táctica –escogiendo al personaje controlable en la exploración– y variar la perspectiva de la batalla, para contemplar qué enemigos están fuera del alcance o son mejor para atacar en primer lugar.

«Earthlock» quizá no sea un juego inolvidable, pero está muy bien diseñado en sus fundamentos. El combate es desafiante, la historia es buena y podría haber desarrollado y profundizado más en los personajes, pero el conjunto es satisfactorio. Sus algo más de 20 horas ofrecen muchas posibilidades, y la linealidad se ve, pero no se acusa. Merece la pena. **A.P.R.**

## NUESTRA OPINIÓN

**Explora el mundo de Umbra y combate para salvarlo.** Acción y rol a lo «Final Fantasy» se combinan para ofrecer un juego repleto de combate, magia y misiones épicas, en las que salvar a Umbra del Mal.

### LO QUE NOS GUSTA

- El desarrollo ascendente de la jugabilidad, la trama y los desafíos. Va, claramente, de menos a más.
- La capa estratégica subyacente en el diseño de los combates. Hay mucho más de lo que aparenta.
- El diseño de los personajes. No son muchos, pero es realmente bueno en habilidad y poderes.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- La acumulación de enemigos que se puede dar, por accidente, al iniciar un combate. Ojo, porque te puede fastidiar el avance y la estrategia, por un descuido.
- No poder grabar en cualquier punto. Y ser muy lineal.

### VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

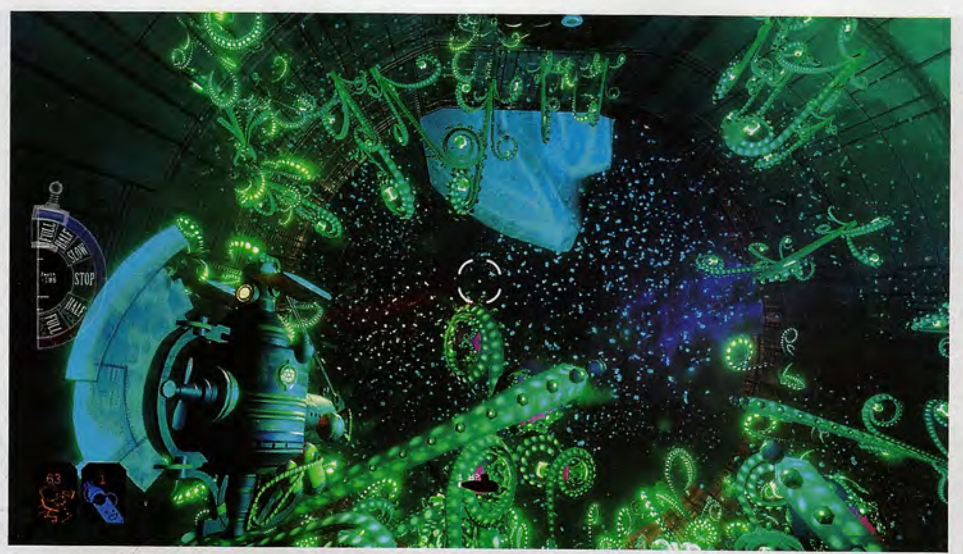
CALIDAD/PRECIO

### MODO INDIVIDUAL

Una aventura de rol que, bajo su estética un tanto ingenua, oculta un juego de profunda capacidad estratégica y que pone a prueba nuestras habilidades hasta el límite. Deudor del estilo y mecánicas de clásicos como «Final Fantasy VII», es una pequeña joya que encierre múltiples desafíos de envergadura. Un poco más pulido y habría sido casi genial.




METACRITIC USUARIOS LA NOTA 73 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72



**Las profundidades del océano nos esperan.** En el futuro la humanidad sobrevive bajo el agua tras un gran cataclismo que inundó el planeta. Explora, comercia, recluta a tu tripulación y... ¡no dejes que te maten!



**Ojo por dónde llevas a tu submarino.** Si bajas a demasiada profundidad la presión te hará papilla.





**Si identificas un banco de peces luminosos** es que hay cerca un lugar en el que atracar. ¡Síguelos!



**La belleza visual de «Diluvion»** es uno de sus atractivos, pero ni mucho menos el único.



**Las diversas estancias de tu submarino** acogen a los tripulantes según su especialización. Elige bien.

# DILUVION

## En el fondo del mar, matarile, rile, rile...

### ALTERNATIVAS

**ABZÛ**
Nota: 80 — MM 258

**CHAMPIONS OF ANTERIA**
Nota: 75 — MM 259

### FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Aventura/Acción/Rol
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/compañía:** Arachnid Games
- **Distribuidor:** Gambitious Digital Entertainment
- **Nº de DVDs:** No aplicable
- **PVP rec:** 19,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.diluvion.com*

### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 300 (o superior), DirectX 10

Las distopías futuras son un universo de posibilidades, y seguro que si te mencionan un mundo bajo el mar lo más fácil es que acuda a tu mente «BioShock». Pero no, «Diluvion» no es el juego de Irrational, ni se le parece, más allá de su ambientación submarina. El juego de Arachnid Games se podría calificar de acción táctica bajo el mar, pero también tiene su toque de rol y estrategia. Un cajón desastre submarino e indie. Lo que no está nada mal, por cierto.

### Debajo del mar

Un cataclismo ocurrido hace siglos inundó el planeta y obligó a la humanidad a sobrevivir en las profundidades marinas. Pero no pienses en mutantes. La realidad de «Diluvión» es más prosaica, aunque no exenta de épica. Las sociedades se desarrollaron en estructuras y bases submarinas, evolucionaron y las profesiones se adaptaron al nuevo medio: marinos, claro; pero también pescadores, comerciantes, agricultores, policías –sí, en el mundo de «Diluvion» existen las prisiones– y muchas otras. Un mundo bajo el mar, en suma. El hombre se adapta como sea para sobrevivir.

Nuestro papel será el de un capitán de submarino que tendrá que buscar su lugar en este mundo. Podremos hacer un poco de todo lo visto: pescar, comerciar, traficar, combatir –hay muchos peligros en este mundo futuro; algunos de rivales humanos–, reclutar una tripulación y escoger el estilo con el que nos moveremos por este curioso universo bajo el agua. Podremos ser más o menos agresivos; más o menos honrados... La cuestión es sobrevivir, construir una base sólida –y defenderla– y mejorar nuestro submarino para afrontar todos los desafíos.

### Belleza original

«Diluvion» ofrece nueve tipos de submarinos, aunque empezaremos por los más básicos y podremos mejorar y crecer reclutando una tripulación adecuada y labrándonos una reputación. Es un juego original, atractivo visualmente y sencillo de manejar. Podría haber estado más pulido y, sobre todo, traducido al español, pero si buscas algo diferente, es una estupenda elección. **A.P.R.**

### NUESTRA OPINIÓN

Un juego indie realmente original y con muchas posibilidades, además de un toque artístico único y muy atractivo. Es una pena que no esté traducido ni en sus textos. Le resta puntos.



LA NOTA 66

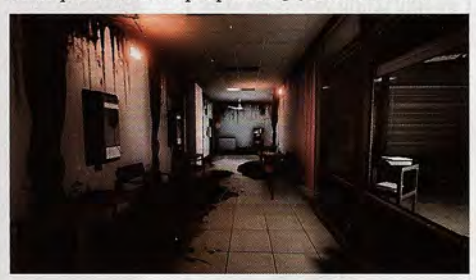
METACRITIC USUARIOS: LA NOTA 63 — METACRITIC MEDIOS: LA NOTA 68



¿Qué ha pasado en Shivercliff y por qué está plagado de extrañas criaturas? Viaja a tu pueblo natal para descubrir que la oscuridad y el mal lo han invadido. Aunque... ¿en realidad está pasando todo esto?



**La parte final nos muestra un onírico Shivercliff** en el que nada es lo que parece. ¿Qué ha ocurrido?





**La oscuridad domina el juego,** tanto en interiores como en exteriores, y los peligros están en la sombra.

# HUSK

## ¡Sobrevive como puedas!

### ALTERNATIVAS

**OBSCURITAS**
**Nota:** 65 — **MM 254**

**RESIDENT EVIL VII**
**Nota:** 92 — **MM 263**

### FICHA TÉCNICA




- **Género:** Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** UndeadScout/IMGN.PRO
- **Distribuidor:** Avance Discos
- **Nº de DVDs:** ND
- **PVP rec:** 19.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible (descarga)
- **WEB:** *welcometoshivercliff.com*

### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2120, AMD A6 3670K
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 7770, GeForce GTX 560

Un "survival horror" en un momento dulce para el género. Referencias en el diseño e inspiración de clásicos como «Alan Wake» o «Silent Hill». Todo suena... ¡perfecto! «Husk», desde luego, no aspira a competir con «Resident Evil VII», pero sí a convertirse en un juego atractivo para los fans del género. Entonces lo descargas, te pones a jugarlo y... ¡el horror! Pero no el que esperas, sino uno que te deja con la boca abierta por el desastroso lanzamiento de un juego con buenas ideas, pero roto en lo técnico y la jugabilidad.

### El viaje de Matthew

Es 1995, Matthew Palmer regresa a su pueblo natal, Shivercliff, con su mujer y su hija. Van a visitar al padre de Matthew, con el que el protagonista no se habla desde hace años, pero está enfermo. Oscuros secretos, rencor, desprecio, culpa, se verán al descubierto a medida que la aventura arranque cuando Matthew recupera la consciencia tras sufrir un accidente el tren en que viajaba, y descubre que se encuentra solo y todo parece estar dominado por la oscuridad.

### Todo está roto

Sí, la aventura comienza ahí, y la idea es recorrer un Shivercliff en que la inquietud nos atenace, nos llevemos algún susto, exploremos un entorno que parece abandonado, evitemos unas extrañas y hostiles criaturas y resolvamos unos cuantos puzles. Sobre el papel, todo está bien. Sobre el juego, no.

«Husk» es el ejemplo paradigmático de juego roto. Los tres miembros de UndeadScout posiblemente han sufrido presiones del editor para lanzar en la fecha prevista un juego con bugs graves, técnicos y de jugabilidad. Tantos que dos días después del lanzamiento los parches han aparecido, uno tras otro, para solventar puntos en que... ¡ya no se podía avanzar!

Pero, más allá de esto, el diseño de jugabilidad subyacente en «Husk» demuestra que las buenas ideas se han puesto en práctica de forma mediocre. La historia es plana y predecible; los enemigos, indescriptibles; el desarrollo, lineal y aburrido. Y, a veces, frustrante. Si eres fan del género, espera a la edición en caja. Al menos llegará más operativa y pulida. **A.C.G.**

### NUESTRA OPINIÓN

Un juego repleto de buenas ideas con una puesta en práctica bastante mediocre y que, por desgracia, ha tenido un lanzamiento repleto de bugs graves. Espera a la edición en caja.



**LA NOTA 50**

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 58

## OPORTUNIDADES



### KILLING FLOOR 2 EDICIÓN ESPECIAL

Caja metálica, el juego y su primera parte, un póster a doble cara, un imán para la nevera, la banda sonora y accesorios entran en esta oferta. Por 24,95€ nos llevamos todo esto, y la acción gore que hay en el disco. *game.es*



### HOMEFRONT THE REVOLUTION

No es que llegara en muy buen estado, pero hay que reconocer el trabajo puesto por Deep Silver para salvar esta segunda entrega de «Homefront». Ahora lo tenemos por 14,95€ con el pack Revolutionary Spirit, incluido en el precio. *xtralife.es*



### F1 2016 ED. LIMITADA

Con los parches en su sitio y los contenidos de la edición limitada, solo necesitas un volante. Un casco exclusivo, diseños para el portátil y más créditos en el modo carrera quizá te convenzan tanto como el precio del pack, 29,95€. *game.es*



### DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Vamos a llevar la contraria esta vez al título y, por 19,99€, nos va a costar poco unir los euros que cuesta este «Deus Ex». Uno que se parece mucho al anterior, pero que trae innovaciones técnicas y contenidos extra que no deberías perderte. *xtralife.es.*



# HITMAN PRIMERA TEMPORADA COMPLETA

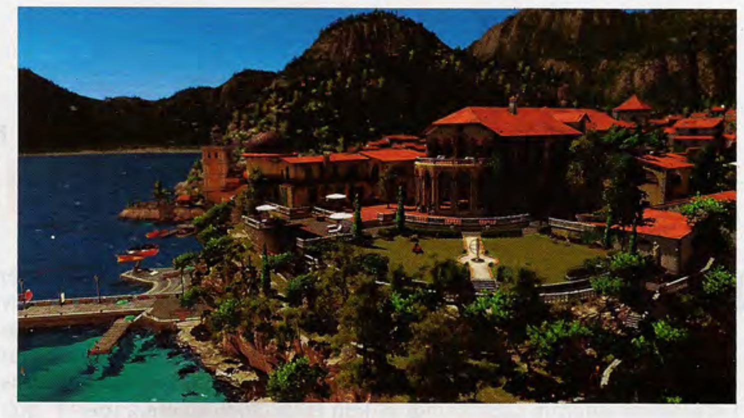
## Ante todo, mucha clase

El recorrido del Agente 47 por nuestros ordenadores ha tenido una trayectoria más o menos sin sobresaltos. Más allá de las misiones propias de un juego en que debemos asesinar personajes de lo más variados. Nos referimos a que las mecánicas no han cambiado demasiado desde el año 2000.

### Asesinatos en serie

Para esta ocasión, no tenemos un juego al uso. Sino una recopilación de episodios que han llegado a lo largo de 2016. Están, por fin, todos en un disco. Como una temporada televisiva en la que los episodios llegan uno a uno. En total, tenemos un prólogo más las misiones que nos llevan de París a Sapienza, Marrakesh, Bangkok, Colorado y Hokkaido. Con un objetivo extra que nos devuelve a un escenario conocido.

El nivel técnico que ha alcanzado IO Interactive entra por los ojos, aunque empieza algo flojo. Además, se presenta con una desconexión notable entre episodios. El clímax nos hace mirar a la segunda temporada, esperemos que con nuevos trucos, unos personajes que se comporten con más variedad y una trama que una todo.







## INFOMANÍA

### FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 49,95 € (game.es)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** No comentado
- **Estudio/compañía:** IO Interactive
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *hitman.com*

18

### LA NUEVA NOTA

Lo mejor del nuevo «Hitman» es ver cómo se puede resolver una misión de formas diferentes, aunque los retos se repitan. En esto cumple muy bien, a la espera de otra temporada.




METACRITIC USUARIOS LA NOTA 76

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 83

# FAR CRY PRIMAL

## Reciclaje bien hecho







Conforme vemos la evolución de la saga «Far Cry», en contraposición a lo que ha sido de «Crysis», el éxito define el producto de Ubisoft. Incluso en títulos que se alejan de lo habitual, como «Far Cry Primal».

Saltó 12.000 años atrás en el tiempo y llegó muy poco después de «Far Cry 4», pero transmitía algo demasiado familiar. La ambientación en Centroeuropa y una misión épica ayudaban a meternos en el juego, con un protagonista, Takkar, que quiere crear una gran tribu en tierra de Oros.

### Texturas 4K y modo supervivencia

Recolectar, domesticar animales y crear herramientas lo hacen diferente. Por supuesto, también podemos pelear, aunque estamos ante una aventura de supervivencia, más que un juego de acción.

Con el nuevo precio y los parches disponibles, estamos ante un juego, mejor a nivel visual, gracias a las texturas de más resolución. Aparte de este salto gráfico, también hay más opciones jugables, incluido el modo supervivencia que no le viene nada mal al juego.

## INFOMANÍA

### FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 29,95 € (game)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 253 (Abril 2016)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal / Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *far-cry.ubisoft.com*

### LA NUEVA NOTA

Uno de los aspectos más positivos es que «Far Cry Primal» ayudó a Ubisoft a replantearse el futuro de algunas de sus sagas, con más tiempo para pensar en sus entregas y menos reciclar.



LA NOTA 84

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 50 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 74

# FINAL FANTASY DOUBLE PACK: VII Y VIII

## En su estado original

Cuando se pregunta por la mejor entrega de Final Fantasy, la respuesta casi unánime es el siete. Está en pleno proceso de relanzamiento, con gráficos y sonido mejorados, pero también podemos jugar aún al clásico, con un pack que incluye la siguiente entrega.

En «Final Fantasy VII», la música original de Nobuo Uematsu, junto a la historia de Cloud, son míticos, aunque el estilo visual ha quedado muy atrás y técnicamente choca. En la siguiente entrega, Squall o Rinoa son también nombres míticos. En fin, jugarlos es otra forma de celebrar el 30º Aniversario de la serie.





## INFOMANÍA

### FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Rol
- **PVP Rec:** 19,95 € (game)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** No comentado
- **Estudio/compañía:** Square-Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *square-enix.com*

### LA NUEVA NOTA

Esta es una oportunidad de conocer la saga para los neófitos, pero conviene verla desde la perspectiva del tiempo. Han pasado muchos años y se nota, sobre todo, en la parte técnica y visual.



LA NOTA 75



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 92 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 92

## SERIES CLÁSICAS

| | |
|---|---|
| **AVANCE** | |
| Gas Guzzlers Extreme | 9,95 € |
| **BADLAND GAMES** | |
| Atrapa la bandera | 4,95 € |
| Sherlock Holmes The devil's daughter | 9,95 € |
| Motorclycle Club | 4,95 € |
| Pack Deponia (1 y 2) Gold | 9,95 € |
| The Escapists: The Walking Dead | 4,95 € |
| **BANDAI NAMCO** | |
| Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin | 19,95 € |
| Dark Souls III | 44,95 € |
| Grid Autosport Black Limited Edition | 14,95 € |
| Lords of the Fallen | 14,95 € |
| The Banner Saga | 4,95 € |
| **ELECTRONIC ARTS** | |
| Battlefield 4 Premium | 24,95 € |
| Crysis 3 | 9,95 € |
| Dead Space | 4,95 € |
| Dead Space 2 | 4,95 € |
| Dead Space 3 | 9,95 € |
| Mass Effect | 9,95 € |
| Mass Effect 2 | 9,95 € |
| Mass Effect Trilogía | 34,95 € |
| Medal of Honor | 9,95 € |
| Medal of Honor Warfighter | 9,95 € |
| Need for Speed - Most Wanted | 9,95 € |
| Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor) | 39,95 € |
| SimCity 4 Deluxe | 9,95 € |
| Trilogía Crysis | 39,95 € |
| Trilogía Mass Effect | 39,95 € |
| Ultima IX Ascension | 4,95 € |
| **FX INTERACTIVE** | |
| Emergency 4 - Edición Oro | 9,95 € |
| Crazy Machines 2 | 9,95 € |
| Football Club Simulator | 9,95 € |
| King's Bounty Anthology | 9,95 € |
| Colin McRae DiRT 2 | 9,95 € |
| Men of War Edición Coleccionista | 9,95 € |
| Imperivm Anthology | 9,95 € |
| **KOCH MEDIA** | |
| Dead Island Double Pack | 9,95 € |
| Deus Ex: Mankind Divided | 19,95 € |
| Escape Dead Island | 9,95 € |
| Homefront The Revolution | 14,99 € |
| Killing Floor 2 | 24,95 € |
| Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista | 9,95 € |
| Metro Last Light Limited Edition | 4,95 € |
| Metro Redux | 19,95 € |
| Risen 3 | 9,95 € |
| Sacred 3 | 9,95 € |
| Saints Row IV Game of the Century Edition | 9,95 € |
| Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell | 9,95 € |
| Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada) | 9,95 € |
| **KONAMI** | |
| Pro Evolution Soccer 2017 | 29,95 € |
| **MERIDIEM GAMES** | |
| Divinity Original Sin | 14,95 € |
| Europa Universalis IV | 19,95 € |
| Tropico (Dictator Pack) | 9,95 € |
| Tropico 5 | 19,95 € |
| **MICROSOFT** | |
| Alan Wake's American Nightmare | 8,95 € |
| **SEGA** | |
| Alien: Isolation (Edición Ripley) | 29,95 € |
| Company of Heroes 2 | 19,95 € |
| Company of Heroes 2: Ardennes Assault | 19,95 € |
| Football Manager 2017 | 24,95 € |
| **TAKE-TWO** | |
| Mafia III | 19,95 € |
| NBA 2K17 | 19,95 € |
| **UBISOFT** | |
| Assassin's Creed Syndicate | 19,95 € |
| Assassin's Creed Unity Special Edition | 26,95 € |
| Fallout 3 GOTY | 9,95 € |
| Fallout New Vegas Ultimate Edition | 9,95 € |
| Might & Magic: Heroes III HD Edition | 14,95 € |
| South Park: La Vara de la Verdad | 19,99 € |
| Splinter Cell | 4,95 € |
| The Crew Wild run | 26,95 € |
| The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario | 14,95 € |
| Watch Dogs - Special Edition | 14,99 € |
| **WARNER BROS.** | |
| La Tierra Media Sombras de Mordor | 24,99 € |
| Mad Max | 19,99 € |

## LOS MÁS VENDIDOS EN:

### ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
2. LOS SIMS 4 URBANITAS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. OVERWATCH ORIGINS EDITION (16) ■ Acción ■ Activision Blizzard
4. BATTLEFIELD 1 (18) ■ Acción ■ Electronic Arts
5. DOOM DAY ONE EDITION (18) ■ Acción ■ Koch Media
6. MINECRAFT (3) (DESCARGA) ■ Simulación ■ Microsoft
7. WORLD OF WARCRAFT LEGION (12) ■ Rol Online ■ Activision Blizzard
8. FIFA 17 (3) ■ Deportivo ■ Electronic Arts
9. RESIDENT EVIL VII (18) ■ Acción/Survival Horror ■ Capcom
10. LOS SIMS 4: ¡A TRABAJAR! (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a enero de 2017.

### U.K.

1. MASS EFFECT ANDROMEDA (18) ■ Rol/Acción ■ Electronic Arts
2. BATTLEFIELD 1 (18) ■ Acción ■ Electronic Arts
3. OVERWATCH (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
4. FAR CRY 4 VALLEY OF THE YETIS (18) ■ Acción ■ Ubisoft
5. FARMING SIMULATOR 17 (3) ■ Simulación ■ Focus/Koch Media
6. FOOTBALL MANAGER 2017 LIM. ED. (3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
7. HALO WARS 2 ULTIMATE EDITION (16) ■ Estrategia ■ Microsoft/THQ nordic
8. A. C. SYNDICATE THE DREADFUL CRIMES (18) ■ Acción ■ Ubisoft
9. SID MEIER'S CIVILIZATION VI (12) ■ Estrategia ■ 2K Games / Take 2
10. COMMAND & CONQUER: ULTIMATE ED. (16) ■ Estrategia ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de febrero de 2017.

### U.S.A

1. BATTLEFIELD 1 (DESCARGA) ■ Acción ■ Electronic Arts
2. FOR HONOR (DESCARGA) ■ Acción ■ Ubisoft
3. MINECRAFT (DESCARGA) ■ Simulación ■ Mojang/Microsoft
4. BIOSHOCK THE COLLECTION (DESCARGA) ■ Acción ■ 2K Games/Take 2
5. THE SIMS 4 VAMPIRES (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. FINAL FANTASY XIV HEAVENSWARD ■ Rol ■ Square Enix
7. MASS EFFECT ANDROMEDA ■ Rol/Acción ■ Electronic Arts
8. TES ONLINE MORROWIND COLLEC. ED. ■ Rol Online ■ Bethesda
9. THE SIMS 4 (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
10. FOR HONOR GOLD EDITION (DESCARGA) ■ Acción ■ Ubisoft

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de febrero de 2017.

# RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

## 2 DISHONORED 2



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ARKANE STUDIOS / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 49,95 €




Arkane lo ha vuelto a hacer con «Dishonored 2». Toda la esencia de libertad y acción sin límites del juego original se amplían ahora con dos protagonistas y un nuevo mundo de juego.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 92

## 3 TYRANNY



■ ROL ■ OBSIDIAN / PARADOX ■ MERIDIEM ■ 39,95 €




Obsidian vuelve a la carga con un juego mucho más oscuro y retorcido en sus posibilidades, además de más divertido, situándonos en el lado del Mal. Un mundo lleno de posibilidades.

■ COMENTADO EN MM 261 ■ PUNTUACIÓN: 85

## 4 STEEP



■ DEPORTIVO / SIMULACIÓN ■ UBISOFT ■ UBISOFT ■ 59,99 €




Un juego de deportes de invierno es un acontecimiento, y aunque «Steep» apuesta por modos algo limitados las opciones multijugador y el espectáculo visual son muy atractivos.

■ COMENTADO EN MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80

## 9 TOTAL WAR WARHAMMER



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA ■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €




Nunca cuatro facciones tan diferentes en «Total War» habían estado tan equilibradas, y nunca imaginamos que el giro dado hacia la fantasía llegase a ofrecer el mejor juego de la saga.

■ COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95

## 10 XCOM 2



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES ■ TAKE 2 ■ 49,99 €




El regreso de la guerra alien nos ha traído un juego tan impresionante como esperábamos. La renovación es total en enemigos, opciones tácticas, personalización, herramientas...

■ COMENTADO EN MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90

## 11 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO




Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

## LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

**NOTA:** Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

### ESTRATEGIA

### STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

### ACCIÓN



### DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

### AVENTURA



### HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

# 1 RESIDENT EVIL VII

N



■ACCIÓN/SURVIVAL HORROR ■CAPCOM
■KOCH MEDIA ■44,95 €



Capcom ha dado el do de pecho con el regreso de «Resident Evil», renovando la fórmula en lo jugable y lo visual, y manteniendo al mismo tiempo toda la esencia de los primeros títulos. Una vuelta triunfal, con un juego que marca el camino para el futuro de la saga. ¡Impresionante!

■COMENTADO EN MM 263 ■PUNTUACIÓN: 92



# 5 TITANFALL 2



■ACCIÓN ■RESPAWN
■ELECTRONIC ARTS ■49,95 €



La respuesta de Respawn a las peticiones de una campaña en «Titanfall» ha sido sobresaliente. El regreso de los titantes ha sido épico y asombroso. Es el mejor "shooter" del momento.

■COMENTADO EN MM 260 ■PUNTUACIÓN: 88

# 6 GRAND THEFT AUTO V



■ACCIÓN / AVENTURA ■ROCKSTAR
■TAKE 2 ■59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■COMENTADO EN MM 243 ■PUNTUACIÓN: 98

# 7 TALES OF BERSERIA

N



■ROL/ACCIÓN ■BANDAI NAMCO
■BANDAI NAMCO ■44,95 €



Un juego imprescindible prsa los amantes del JRPG, con una aventura llena de acción, magia, personajes carismáticos y una trama realmente inolvidable. Divertido a más no poder.

■COMENTADO EN MM 263 ■PUNTUACIÓN: 85

# 8 SID MEIER'S CIVILIZATION VI



■ESTRATEGIA ■FIRAXIS / 2K GAMES
■TAKE TWO ■49,95 €



Firaxis nos vuelve a enganchar al fascinante mundo de la estrategia por turnos, con una renovación de la fórmula de «Civilization» en la que todo cambia para que todo siga igual.

■COMENTADO EN MM 260 ■PUNTUACIÓN: 86

# 12 WATCH DOGS 2



■ACCIÓN / AVENTURA ■UBISOFT
■UBISOFT ■59,99 €



Ubisoft vuelve al universo hacker con un juego estupendo, lleno de posibilidades, que hace de la libertad uno de sus pilares. Divertido a más no poder, sólo le falta ser más variado.

■COMENTADO EN MM 261 ■PUNTUACIÓN: 84

# 13 FALLOUT 4



■ROL/ACCIÓN ■BETHESDA GAME STUDIOS
■KOCH MEDIA ■34,95 €



Uno de los juegos más esperados se ha convertido también en uno de los mejores. Bethesda nos vuelve a llevar al futuro postapocalíptico para descubrir una obra maestra.

■COMENTADO EN MM 249 ■PUNTUACIÓN: 94

# 14 OVERWATCH



■ACCIÓN MULTIJUGADOR ■BLIZZARD
■ACTIVISION BLIZZARD ■49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■COMENTADO EN MM 257 ■PUNTUACIÓN: 90

# 15 SHADOW WARRIOR 2



■ACCIÓN ■FLYING WILD HOG / DEVOLVER DIGITAL
■DEVOLVER DIGITAL ■36,99 €



Salvaje, gore, brutal y divertido a más no poder. «Shadow Warrior 2» es una pequeña joya del género de acción, que nos devuelve a la genuina diversión de los clásicos de hace años.

■COMENTADO EN MM 261 ■PUNTUACIÓN: 84

ROL

## THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■BETHESDA ■KOCH MEDIA ■19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■COMENTADO EN MM 203 ■PUNTUACIÓN: 98 -

VELOCIDAD

## NEED FOR SPEED SHIFT

■SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■EA ■9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■COMENTADO EN MM 178 ■PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



## SILENT HUNTER 5

■UBISOFT ROMANIA ■UBISOFT ■19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■COMENTADO EN MM 185 ■PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



## FIFA 14

■EA SPORTS ■ELECTRONIC ARTS ■19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■COMENTADO EN MM 225 ■PUNTUACIÓN: 94

# SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

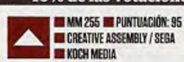
## ESTRATEGIA

Un relevo en la cabeza es lo que hay de nuevo este mes con la estrategia. El genial «Total War Warhammer» retoma el liderato mientras «Civ VI» cae a la segunda posición. Los demás, tranquilos...



**1 TOTAL WAR WARHAMMER**

40% de las votaciones

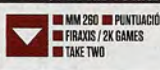


MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA



**2 SID MEIER'S CIVILIZATION VI**

30% de las votaciones

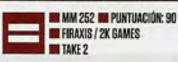


MM 260 PUNTUACIÓN: 86
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE TWO



**3 XCOM 2**

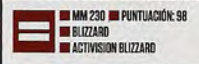
16% de las votaciones



MM 252 PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

**4 HEARTHSTONE**

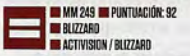
10% de las votaciones



MM 230 PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

**5 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID**

4% de las votaciones



MM 249 PUNTUACIÓN: 92
BLIZZARD
ACTIVISION / BLIZZARD

## ACCIÓN

Este mes no vemos nuevas entradas, pero sí mucho movimiento en los puestos de la lista, aunque «Dishonored 2» aguanta el traqueteo y se afianza en la primera posición. ¿Podrá aguantar mucho?



**1 DISHONORED 2**

39% de las votaciones



MM 260 PUNTUACIÓN: 92
ARKANE STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA



**2 GRAND THEFT AUTO V**

31% de las votaciones



MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2



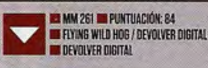
**3 TITANFALL 2**

21% de las votaciones

MM 260 PUNTUACIÓN: 88
RESPAWN / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

**4 SHADOW WARRIOR 2**

5% de las votaciones



MM 261 PUNTUACIÓN: 84
FLYING WILD HOG / DEVOLVER DIGITAL
DEVOLVER DIGITAL

**5 WATCH DOGS 2**

4% de las votaciones

MM 261 PUNTUACIÓN: 84
UBISOFT MONTREAL
UBISOFT

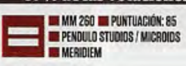
## AVENTURA

Nada puede con John Yesterday. Al menos, por ahora. Tan "inmortal" como su protagonista aguanta en lo más alto. Por detrás, la cosa tampoco tiene cambios, más allá del porcentaje.



**1 YESTERDAY ORIGINS**

37% de las votaciones

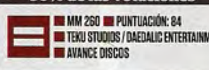


MM 260 PUNTUACIÓN: 85
PENDULO STUDIOS / MICROIDS
MERIDIEM



**2 CANDLE**

30% de las votaciones

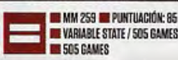


MM 260 PUNTUACIÓN: 84
TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT
AVANCE DISCOS



**3 VIRGINIA**

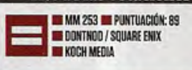
20% de las votaciones



MM 259 PUNTUACIÓN: 85
VARIABLE STATE / 505 GAMES
505 GAMES

**4 LIFE IS STRANGE**

11% de las votaciones



MM 253 PUNTUACIÓN: 89
DONTNOD / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

**5 SHERLOCK HOLMES DEVIL'S DAUGHTER**

2% de las votaciones

MM 256 PUNTUACIÓN: 82
FROGWARES / BIGBEN
BADLAND GAMES

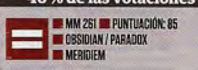
## ROL

La fórmula de Obsidian está arrasando. Si «Tyranny» sigue en cabeza, sube a la segunda posición el genial «Pillars of Eternity». Unos cuantos cambios más de posición cierran la lista este mes.



**1 TYRANNY**

40% de las votaciones

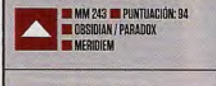


MM 261 PUNTUACIÓN: 85
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM



**2 PILLARS OF ETERNITY**

33% de las votaciones

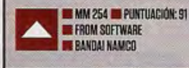


MM 243 PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM



**3 DARK SOULS 3**

11% de las votaciones



MM 254 PUNTUACIÓN: 91
FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO

**4 THE WITCHER 3 WILD HUNT**

9% de las votaciones



MM 244 PUNTUACIÓN: 98
CD PROJECT RED
BANDAI NAMCO

**5 FALLOUT 4**

7% de las votaciones

MM 249 PUNTUACIÓN: 94
BETHESDA GAME STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA

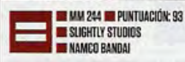
## VELOCIDAD

«Project CARS» aguanta. Los demás se pelean por los puestos tras él, pero el juego de Slightly Mad Studios se ha asentado en la cabeza de carrera. Veremos si el mes que viene todo sigue igual o vemos un relevo.



**1 PROJECT CARS**

37% de las votaciones



MM 244 PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



**2 GRID AUTOSPORT**

31% de las votaciones



MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI



**3 F1 2016**

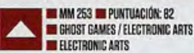
14% de las votaciones



NO COMENTADO EN MM
CODEMASTERS
KOCH MEDIA

**4 NEED FOR SPEED**

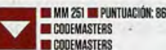
10% de las votaciones



MM 253 PUNTUACIÓN: 82
GHOST GAMES / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

**5 DIRT RALLY**

8% de las votaciones



MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

## VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

## SIMULACIÓN

Al mundo de la simulación le pasa lo mismo que los géneros que acabamos de ver. El número uno lo sigue siendo y hay cambios por detrás. Y vuelve «Silent Hunter 5» al número 2.



**1 LOS SIMS 4**

41% de las votaciones

- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA



**2 SILENT HUNTER 5**

30% de las votaciones

- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT



**3 ELITE: DANGEROUS**

20% de las votaciones

- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS

**4 WORLD OF WARPLANES**

6% de las votaciones

- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

**5 WORLD OF WARSHIPS**

4% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

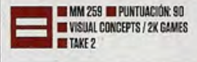
## DEPORTIVOS

No esperábamos cambios en la lista de juegos deportivos, pero... ¡hay una novedad total! La original propuesta de «Steep» se abre paso por la cola de la lista, mientras el basket sigue mandando.



**1 NBA 2K17**

38% de las votaciones

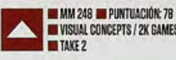


- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



**2 NBA 2K 16**

26% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



**3 FIFA 17**

16% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS

**4 FIFA 15**

11% de las votaciones



- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

**5 STEEP**

9% de las votaciones

- MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
- UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
- UBISOFT

# CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

## ESTRATEGIA

| 1. CIVILIZATION IV | 2. AGE OF EMPIRES | 3. COMMANDOS |
|---|---|---|
| 42% de las votaciones | 32% de las votaciones | 26% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 131 | COMENTADO EN MM 37 | COMENTADO EN MM 42 |
| PUNTUACIÓN: 96 | PUNTUACIÓN: 91 | PUNTUACIÓN: 92 |
| FIRAXIS | ENSEMBLE STUDIOS | PYRO STUDIOS |

## ACCIÓN

| 1. HALF-LIFE 2 | 2. MAX PAYNE | 3. CRYSIS |
|---|---|---|
| 49% de las votaciones | 30% de las votaciones | 21% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 119 | COMENTADO EN MM 80 | COMENTADO EN MM 156 |
| PUNTUACIÓN: 98 | PUNTUACIÓN: 86 | PUNTUACIÓN: 98 |
| VALVE | REMEDY ENTERTAINMENT | CRYTEK |

## AVENTURA



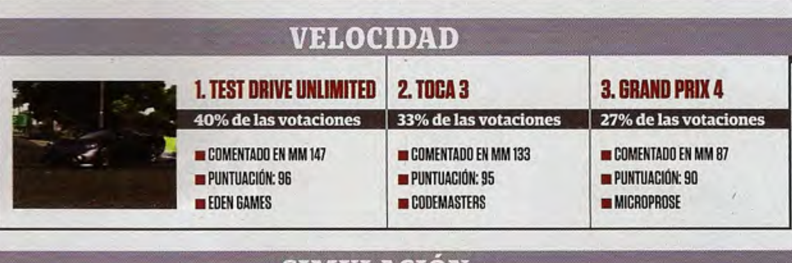
| 1. GRIM FANDANGO | 2. MONKEY ISLAND | 3. DREAMFALL |
|---|---|---|
| 42% de las votaciones | 37% de las votaciones | 21% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 47 | COMENTADO EN MM 42 | COMENTADO EN MM 139 |
| PUNTUACIÓN: 92 | PUNTUACIÓN: 85 | PUNTUACIÓN: 90 |
| LUCASARTS | LUCASARTS | FUNCOM |

## ROL



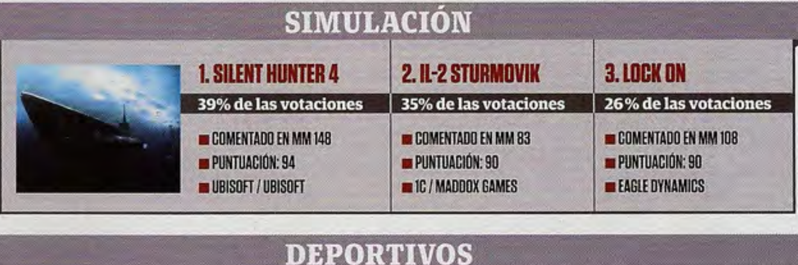
| 1. OBLIVION | 2. NEVERWINTER NIGHTS | 3. ULTIMA VII |
|---|---|---|
| 54% de las votaciones | 30% de las votaciones | 16% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 135 | COMENTADO EN MM 50 | COMENTADO EN MM 63 |
| PUNTUACIÓN: 95 | PUNTUACIÓN: 91 | PUNTUACIÓN: 97 |
| BETHESDA SOFTWORKS | BIOWARE | ORIGIN |

## VELOCIDAD



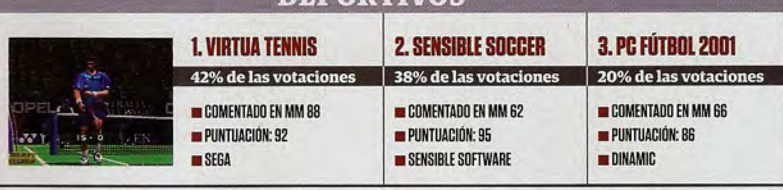
| 1. TEST DRIVE UNLIMITED | 2. TOCA 3 | 3. GRAND PRIX 4 |
|---|---|---|
| 40% de las votaciones | 33% de las votaciones | 27% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 147 | COMENTADO EN MM 133 | COMENTADO EN MM 87 |
| PUNTUACIÓN: 96 | PUNTUACIÓN: 95 | PUNTUACIÓN: 90 |
| EDEN GAMES | CODEMASTERS | MICROPROSE |

## SIMULACIÓN



| 1. SILENT HUNTER 4 | 2. IL-2 STURMOVIK | 3. LOCK ON |
|---|---|---|
| 39% de las votaciones | 35% de las votaciones | 26% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 148 | COMENTADO EN MM 83 | COMENTADO EN MM 108 |
| PUNTUACIÓN: 94 | PUNTUACIÓN: 90 | PUNTUACIÓN: 90 |
| UBISOFT / UBISOFT | 1C / MADDOX GAMES | EAGLE DYNAMICS |

## DEPORTIVOS



| 1. VIRTUA TENNIS | 2. SENSIBLE SOCCER | 3. PC FÚTBOL 2001 |
|---|---|---|
| 42% de las votaciones | 38% de las votaciones | 20% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 88 | COMENTADO EN MM 62 | COMENTADO EN MM 66 |
| PUNTUACIÓN: 92 | PUNTUACIÓN: 95 | PUNTUACIÓN: 86 |
| SEGA | SENSIBLE SOFTWARE | DINAMIC |

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

gital completamente gratis!!!




en www.fxgamestudio.com





# RIME

## ¡Descubre la magia de la luz!

**¿Has oído eso de qué te llevarías a una isla desierta? Imagina que se hace realidad, pero lo único que llevas contigo es tu imaginación y perspicacia. En «RiME», es todo lo que necesitas.**

**INFOMANÍA**

**DATOS**

- **Género:** Puzles/Aventura
- **Estudio/compañía:** Tequila Works/Grey Box
- **Fecha prevista:** 9 de mayo de 2017

**CÓMO SERÁ**

- Será un juego de **puzles y plataformas**, ambientado en una misteriosa isla deshabitada.
- Ayudaremos a un muchacho, el protagonista, a **escapar de la isla resolviendo los diferentes puzles**.
- La **narrativa será exclusivamente audiovisual.**
- Tendrá **cinco capítulos**.
- Resolveremos los puzles usando combinaciones de **luz y sonido**.
- Algunos **animales locales** serán de ayuda.

La luz y el calor del Sol despiertan al chico. Aún somnoliento, mira a su alrededor y no reconoce el lugar. Solo nota que el reflejo de la luz en el blanco inmaculado de una construcciones extrañas prácticamente le ciega. Cuando sus ojos se acostumbran al deslumbrante escenario, se encarama hasta una posición elevada y descubre que está en una isla. No reconoce lo que le rodea ni ve a nadie. Esta solo. Lo único que le dice su instinto es que debe salir de allí, pero... ¿cómo?

### Misterio y puzles

«RiME» va a ser un juego intencionadamente misterioso. Tequila Works lleva casi tres años trabajando en un diseño de aventura, puzles y plataformas realmente original y fascinante. Un mundo en el que, como jugadores, nos veremos arrastrados a una situación desconcertante en la que la imaginación y el descubrimiento irán de la mano para avanzar en un entorno desconocido, donde sólo la resolución de esos puzles nos permitirán llegar más allá, a cada paso, para averiguar quienes somos, dónde estamos y porqué hemos llegado allí. Y todo eso lo hará con una narrativa exclusivamente audiovisual donde la luz, la música y la intuición serán las únicas armas de «RiME» para sumergirnos en su mundo. No hay diálogos, textos y, por no haber, no habrá ni un interfaz gráfico que nos dé indicación alguna de qué hacer, cuándo o cómo. No habrá marcadores de salud, puntuación ni objetivos. Es, simplemente, puro espectáculo de imagen y sonido.

### Atrapados por la luz

Mucho se ha hablado del apartado artístico de «RiME» desde su anuncio –inicialmente, como juego exclusivo de PS4–. Y es uno de los pilares de su diseño de jugabilidad. El uso de la luz ha sido





**¿Qué nos espera en la isla de «RiME»?** Un muchacho despierta en una isla desconocida que parece estar deshabitada, salvo por la fauna local. Pero el lugar está lleno de extrañas construcciones que crean una amalgama de puzles a resolver. Sólo descubriendo sus secretos podremos salir de allí.

## NO ESTAMOS TAN SOLOS EN LA ISLA

La narrativa audiovisual única de «RiME» no sólo nos lanza a este entorno desconocido de la isla, sino que la experiencia de descubrimiento total que es el juego nos descubre también unos curiosos personajes pertenecientes a la fauna local. Pequeños animales, como un zorro que aparece cuando nos despistamos, para darnos una indicación de un posible camino a seguir, o un jabalí, capaz de ayudarnos a abrirnos camino entre la flora autóctona gracias a su voracidad. Pero, en otros capítulos nos toparemos con otros especímenes no tan amigables. De hecho, tendremos que huir de ellos para evitar ser atacados... y obligados a recorrer ciertos caminos.

indicado por el propio estudio como una de las claves, haciendo mención expresa a la luz del Mediterráneo –con referencias directas incluso al estilo pictórico del gran Sorolla– , y tiene su razón de ser.

Y es que los puzles de «RiME» no ofrecen diseños al uso en los que ciertos mecanismos activan resortes, y ya. Algo de eso hay, lógicamente, pero los puzles de «RiME» usan la propia luz, las sombras y el sonido –con chillidos del muchacho que activan ciertos objetos, aparentemente mágicos, por ejemplo– como elementos de su diseño. No son los únicos. Hay elementos mucho más sutiles en el diseño de jugabilidad de «RiME», como el viento. Prestando atención a la dirección en que sopla podremos tener la pista necesaria para saber dónde dirigirnos o la situación de una nueva estructura interactiva que encierra otro enigma que nos permita avanzar. Y todo, acompañando por una banda sonora en que la mú-



**Aunque la fauna de la isla** será amigable, la mayoría de las veces, en algunos capítulos otras bestias nos obligarán a ir por ciertos caminos o nos atacarán.

## EL TIEMPO PASA... Y TIENE SU IMPORTANCIA







En el mundo de «RiME» no tendremos un guía o indicaciones escritas, ni siquiera un interfaz gráfico de usuario que nos sirva de ayuda o nos marque un objetivo. La narrativa audiovisual es única y, muy especialmente, el uso de la luz y las sombras. De hecho, el paso del tiempo, con el cambio de iluminación, será clave para resolver algunos puzles. Pero este ciclo de día y noche puede ser controlado con algunos artefactos, que formando puzles con el escenario ponen en nuestra mano su resolución. Un diseño fascinante.

## "Escapa de una misteriosa isla resolviendo los puzles que forman sus construcciones"

sica será otro elemento inextricablemente unido a la acción.

Un crescendo nos marcará la posible solución de un nuevo puzle o nos dará la refefencia necesaria para saber que vamos por el buen camino. Y el conjunto, en fin, se mostrará como un todo de esencia casi onírica.

La libertad de exploración será un elemento clave casi siempre, aunque a veces nos veremos forzados a ir en cierta dirección, debido al acoso de la fauna local. Fauna que, por otro lado, nos servirá de ayuda en muchas ocasiones, para encontrar una salida.

### Experiencia personal

En todo caso, «RiME» pretende ser algo único para cada jugador. Y es que, intencionadamente, Tequila Works ha dado a su juego ese toque ambiguo y misterioso para que esté abierta a interpretaciones sobre la realidad de la isla, del protagonista y de un misterioso personaje embozado en una capa roja. Un juego, en suma, para disfrutar. **A.C.G.**

**Controlar el paso del tiempo con este extraño artefacto** nos permitirá usar la luz, la oscuridad y las sombras para resolver el puzle que compone el escenario. Un diseño genial.

# EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...

# HALO WARS 2

La estrategia regresa al universo «Halo». Descubre la nueva cara de la guerra entre la humanidad y su nuevo enemigo alien. ¡A las armas!



## FOR HONOR

La acción más brutal ya está aquí y nos sumergimos en la guerra total entre guerreros de la antigüedad.



## GHOST RECON WILDLANDS

La saga entra por primera vez en un mundo abierto, en el que tendremos que combatir al narcotráfico en Bolivia.



## TORMENT TIDES OF NUMENERA

El regreso del rol clásico, con un homenaje a una de las leyendas del género, aterriza por fin de la mano de InXile.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.


## STAFF

**REDACCIÓN**

Director
**Francisco Delgado**

Diseño y Autoedición
**Carmen Jiménez**

Colaboradores
**J.A. Pascual, O. Díaz**

**PUBLISHER**
Amalio Gómez

**PUBLICIDAD**
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

**PRODUCCIÓN**
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

**Preimpresión:**
Espacio y Punto

**Impresión:**
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

**Distribución**
**S.G.E.L.**
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 917 .7 88 00

**EDITA**
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING





Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
3/2017
Printed in Spain

# micromanía.es

## ¡SOLO PARA ADICTOS AL PC!

» ACTUALIDAD » HARDWARE » TALLER
» JUEGOS » CONSULTORIO » RETROMANÍA

*¡Entra y opina!*

